9/2003 11. Jahrgang / Ausgabe 119

Gamecube Xbox Playstation 2 GBA



DIE GANZE WELT DER VIDEOSPI

Tanz der Vampire

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

Grafikhammer für PS2 & Xbox: Kain und Raziel im Blutrausch vereint

Rollenspiel-Duell auf Xbox

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

SUDEKI

Sternenkrieger kontra Fantasy-Quartett

Die PAL-Hits von morgen

IMPORT-PARADE

R-Type Final, Viewtiful Joe, Arc the Lad & 7 weitere Spiele im Test

- PS3
- Xbox 2
- Gamecube 2

Die Zukunft im Visier: Insider-Report plus Wettbewerb

Prince of Persia

The Sands of Time

Für alle Systeme: Abenteuer-Traum aus 1001 Nacht



DU BIST TEX.

DU BIST HAWK.

DU BIST BRUTUS.

DU BIST FLYNT.

DU BIST DIE BRUTE FORCE.

www.bruteforcegame.com

Jetzt ist die Brute Force deine Familie. Sie besteht aus vier hartgesottenen Elite-Söldnern – einer davon bist du. Egal, ob dein Auftrag Tarnung, Taktik oder Zerstörung erfordert – das Team ist stets bereit und wartet nur auf deine Befehle. Und diese Talente setzt ihr schonungslos ein. Behalte also immer einen Finger am Abzug. Das hält die Brute Force bei Laune. 20+ Missionen in sechs verschiedenen Welten und radikale Deathmatchs können allein oder zu viert bestritten werden.

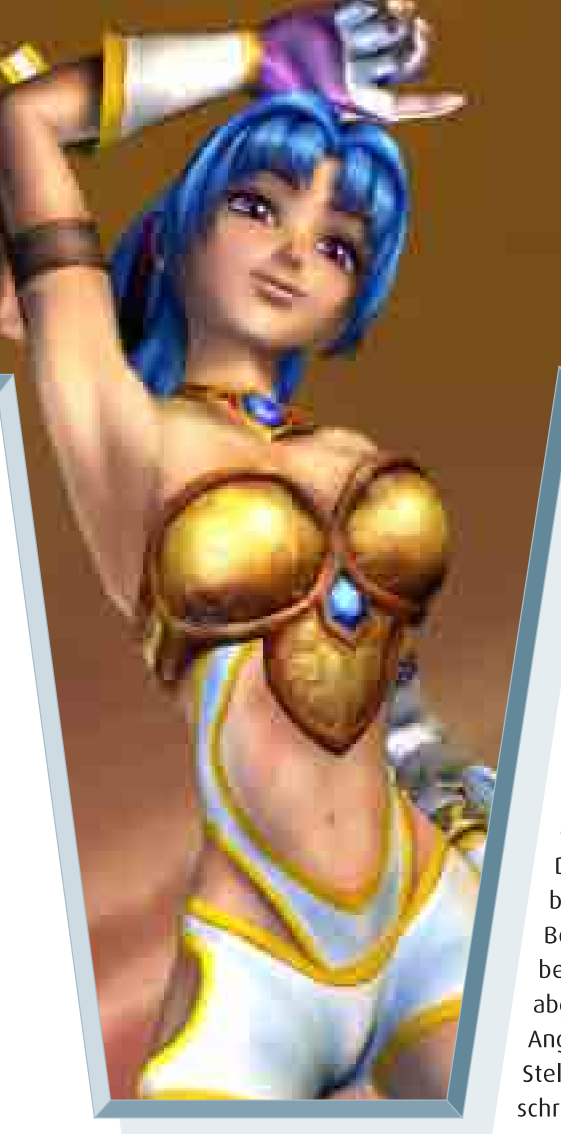






www.xbox.com

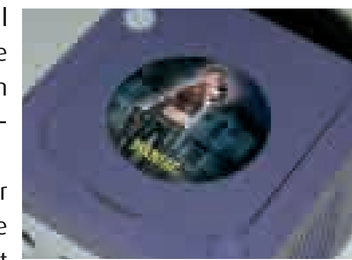


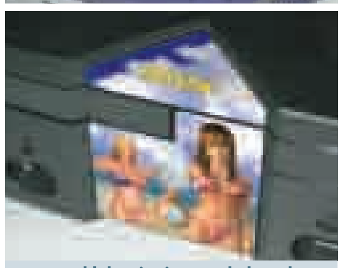


REIZTHEMA

Die Rolle der Frau in Videospielen – bis zur Polygonwerdung von "Tomb Raider"-Ikone Lara Croft wurde das 'schwache' Geschlecht meist auch so behandelt: hier eine Nebenrolle als Zauberin oder entführte Prinzessin, dort ein Gastauftritt als prügelnde Amazone. Oftmals sind solch weibliche Einsätze eiskalte Marketing-Strategie: Sexy Mädels in freizügigen Outfits auf der DVD-Hülle stechen der vorwiegend männlichen Videospiel-Masse nunmal eher ins Auge als hässliche, waffenschwingende Monster – wen kümmert da auf den ersten gierigen Blick schon der Zusammenhang mit dem eigentlichen Produkt?

Die Zeiten ändern sich, das Anliegen vieler Hersteller bleibt gleich: Wenn sich in "Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball" (Xbox) ausschließlich spärlichst bekleidete 'Sportlerinnen' am Pool räkeln oder – in abgeschwächter Form – Lara Croft in "Tomb Raider: The Angel of Darkness" (PS2) bauchfrei und an bestimmten Stellen physikalisch korrekt animiert zur Schatzsuche schreitet, spielen visuelle Schlüsselreize eine entscheidende Rolle.

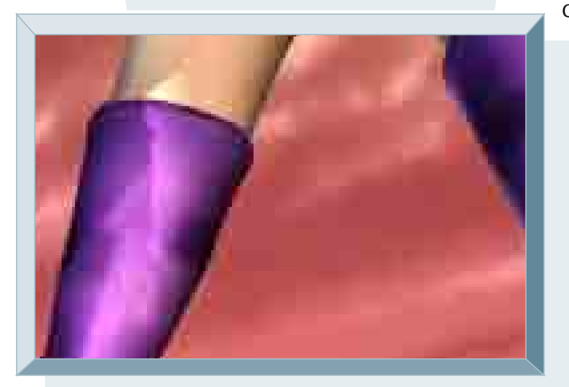




MAN!AC klebt Dir eine: Deckel- und Frontsticker verschönern Cube wie Xbox.

Damit Ihr beim pikanten wie interessanten Thema den Durchblick behaltet, haben wir in den Software-Archiven gewühlt und die spannendsten Infos/Bilder in einen 6-seitigen Artikel gepackt. Abwechslung vom intellektuellen MAN!AC-Konsum versprechen unsere 15 Aufkleber passend zum 'Und ewig lockt das Weib'-Report: Pappt die sexy Sticker auf Deckel, Front und Memcard Eurer Konsolen (siehe Fotos) respektive verschönert damit Monitor, Auto oder Bücherschrank.

Wem das an holder Weiblichkeit noch nicht reicht, freut sich über den ersten nicht-männlichen Autor in der MAN!AC-Geschichte: Die Japanologie- und Amerikanistik-Studentin Daniela Simon (rechts ein Selbstporträt) versorgt Euch ab dieser Ausgabe regelmäßig mit interessanten Geschichten aus dem Mutterland der Videospiele. Neben ihrer RPG-Zockerleidenschaft frönt die 21-jährige Wahl-Tokioterin dem Zeichnen, Mangas lesen und der Kendo-Kunst. Nach eigenen Angaben ist sie eine typische Frau, welche stundenlang einkaufen geht und viel Geld für Sachen ausgibt, die sie eh nie braucht. Da ist sie uns Videospielsammlern gar nicht so fremd...



"Sudeki" (Microsoft, 2003)

MEINUNG DES MONATS

Kreuzt Eure Meinung auf dem Coupon an, klebt ihn auf eine Postkarte und ab geht's damit an:

Cybermedia Verlag
Meinung des Monats
Wallbergstr. 10, 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 5. September 2003. Alternativ könnt Ihr eine E-Mail (samt vollständiger Adresse!) an leserpost@maniac.de senden. Unter den Teilnehmern verlosen wir je ein Spiel für PS2, Xbox und NGC. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Das Umfrage-Ergebnis findet Ihr jeden Monat auf den Leserbriefseiten.

Sex und Erotik in Videospielen: Eine Kombination, die immer mehr in Mode kommt.

Wie steht Ihr zu dem Thema nackte Haut und interaktive Unterhaltung? Lasst Euch sexy Outfits und hüpfende Brüste kalt oder trösten Euch augenscheinliche Reize gar über spielerische Mängel hinweg?

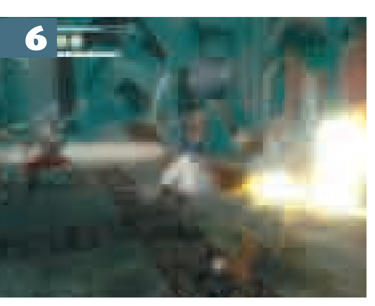
MAN!AC-MEINUNG NR. 11

- (A) Mit expliziten weiblichen Reizen wollen die Entwickler nur von Designmängeln ablenken.
- (B) Wenn es zu der Art von Spiel passt (z.B. Beach Volleyball), finde ich nackte Haut o.k.
- (C) Je weniger die Polygon-Mädels anhaben, desto besser!

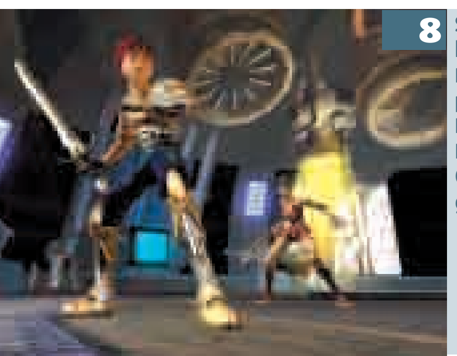
Ich besitze

○ PS2 ○ Xbox ○ NGC ○ GBA





Der Klassiker in neuem Gewand: Prince of Persia: The Sands of Time schickt sich an, auf allen Konsolen Abenteuer-Träume wahr werden zu lassen.



Sensation aus England: Climax' Action-RPG Sudeki sagt japanophilen Fantasy-Epen den Spielspaß-Kampf an – ob der Coup tatsächlich gelingen kann?



Tom Clancys Elite-Truppe schlägt wieder zu: Rainbow Six 3 begeistert dank grandioser Optik und cleverer Steuerung nicht nur Taktiker.



Vampire aus Kalifornien. Die neuen Abenteuer von Kain und Raziel in Legacy of Kain: Defiance versprechen schaurige Unterhaltung.



Rollenspiel Episode 1: Star Wars: Knights of the Old Republic enthüllt die Anfänge von George Lucas' Sternensaga – das perfekte RPG?

PREVIEWS

AKTUELL

FEATURES

SERVICE

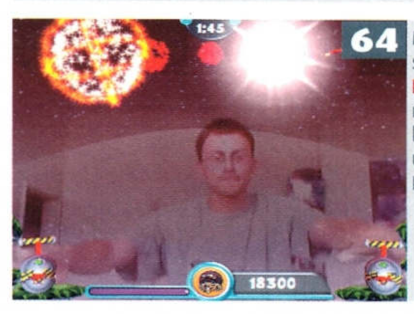
RUBRIKEN

PAL-TESTS

IMPORT-TESTS



62 Kann das Update die Originalfassung wirklich übertreffen? Virtua Fighter 4 Evolution im knallharten Handkanten-Test.



64 MAN!AC macht sich zum Affen: EyeToy: Play sorgt mit seiner genialen Kamera für ungebremstes Party-Vergnügen.

71 Knackige Frau gegen eherne Monster: Capcoms furiose Ballerei P.N. 03 stellt sich zum verfrühten PAL-Test.



50 Brillante Innovation: Viewtiful Joe paart kunterbunte Optik mit spielerischer Extraklasse.



48 Irems Shoot'em-Up-Legende bekommt die fällige Next-Gen-Auffrischung – erreicht R-Type Final die Genialität früherer Episoden?

Prince of Persia: The Sands of Time

Der Überraschungshit der E3 ausführlich angespielt: MAN!AC zieht mit Schwert und Dolch ins märchenhafte Abenteuer.

Vor dem alljährlichen Branchentreff in Los Angeles war zu "Prince of Persia" wenig zu hören, doch seit der Messevorführung zeichnet sich ab, dass die Neuauflage der legendären PC-Abenteuer ein Highlight im kommenden Weihnachtsgeschäft werden könnte. Im Mai konnten wir nur kurz einen Blick am belebten Ubi-Soft-Stand erhaschen, inzwischen liegt uns eine spielbare Fassung vor, die den hervorragenden Ersteindruck bestätigt.

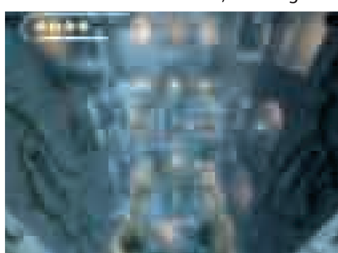
Zum Einstieg findet sich der noch namenlose Prinz inmitten einer Schlacht um eine orientalische Festung wieder: Direkt vor Euch sprengt plötzlich ein Kanonengeschoss den Rammbock-Trupp in die Luft, Ihr müsst Euch einen anderen Eingang suchen! Behände klettert Ihr über verstreutes Geröll auf die Brüstung, Abgründe nehmt Ihr mit beherzten Sprüngen – das alles wird durch eine intelligente Kameraführung, die bei spektakulären Szenen zwischendurch umschwenkt, hervorragend in Szene gesetzt. Im Schloss geht es alsdann kämpfend zur Sache: Durch finstere Magie animierte Zombies bedrängen Euch mit wüsten Attacken, die Ihr per Knopfdruck blockt oder denen Ihr durch akrobatische Ausweichaktionen entgeht. Um die untote Brut abzuwehren, greift Ihr mit Eurem Schwert und einem magischen Dolch an. Löscht Ihr das gespenstische Lebenslicht mit dem Messer aus, hortet Ihr die Energie für eigene Zwecke: Geht es Euch zu wüst zu, verlangsamt Ihr damit auf Knopfdruck den Lauf der Zeit und könnt die gebremsten Feinde eine Weile besser attackieren. Auch wenn Euch keine Feinde auflauern, hat diese Funktion einen praktischen Zweck: Stürzt Ihr nämlich in einen Abgrund oder kommt durch eine Falle zu Tode, lässt sich kurzerhand die Zeit ein Stück zurückdrehen, und Ihr dürft einen erneuten Anlauf versuchen.

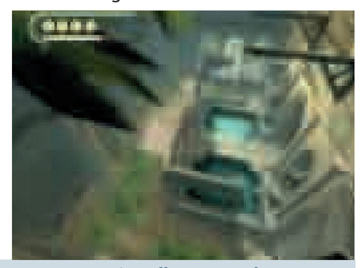


PS2 Zwar seid Ihr überwiegend mit Rätsel- und Sprungeinlagen beschäftigt, aber der Prinz geht auch Kämpfen nicht aus dem Weg: Wenn Ihr die vom Sand mutierten Feinde besiegt, lösen diese sich meist mit spektakulären Lichteffekten in nichts auf.

Akrobatik in Aktion

Neben den ansehnlich in Szene gesetzten Kämpfen dominiert die Erforschung der Umgebung das Geschehen: Meist müsst Ihr Euch durch große Gebäuderuinen schlagen und Euer ganzes Geschick aufbieten, denn der direkte Weg ist genretypisch meist versperrt. Der agile Prinz hangelt sich deshalb an Vorsprüngen entlang, springt über wackelige Plattformen, muss sich an tödlichen Klingen vorbeimogeln oder

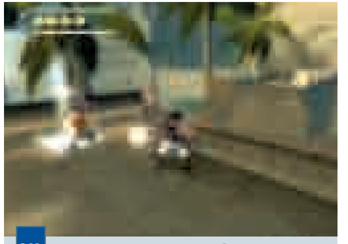




PS2 Die Liebe steckt im Detail: Zwar werdet Ihr mit der alternativen, von "Ico" inspirierten Kameraeinstellung nur selten spielen, zum Bewundern der opulenten Levelszenarien ist sie jedoch prima geeignet – bei der Optik lohnt sich eben ein Blick.

PS2 Dank Analogsteuerung balanciert Ihr sicher über enge Stege und Mauern.

PS2 Die Palastruine hat es in sich: Am Boden droht Euch noch keine Gefahr, ein Stockwerk höher warten allerdings fiese Messerfallen (rechts).



PS2 Keine Zeit zum Umsehen: Die Sand-Zombies rücken immer näher.

schwingt sich mit Hilfe von Flaggenmasten nach oben. Zusätzlich beherrscht Ihr ein spektakuläres Kunststück, das vollbusige Forscherinnen und vermummte Ninjas neidisch macht: Auf Knopfdruck sprintet Euer Held eine Weile an einer senkrechten Wand entlang, um besonders große Abgründe zu überwinden. Damit Euch in den kniffligen Passagen die Übersicht nicht verloren geht, könnt Ihr Euch alternativ aus der Egoansicht umblicken oder Ihr aktiviert eine weit entfernte Kamera, die das ganze Gebäude auf einmal zeigt – das ist zwar nicht überwältigend praktisch, sieht aber auf jeden Fall sehr schick aus.

Orientalischer Augenschmaus

Neben dem ausgeklügelten Spielablauf und der dank cleverer Padbelegung prima ausführbaren Aktionsvielfalt des Helden protzt "Prince of Persia" besonders mit optischen Reizen. Zwar kommt die uns vorliegende frühe Fassung noch regelmäßig ins Stottern, dafür stimmt jedoch der Rest. Im wahrsten Sinne des Wortes märchenhafte Umgebungen erfreuen das Auge und werden nur durch die hervorragende Animation der Charaktere übertroffen – so geschmeidig und detailliert hat sich schon lange kein Videospielheld mehr über den Bildschirm bewegt.

Da das fertige Spiel erst im November in den Läden stehen wird, sollten alle Mängel bis dahin ausgemerzt werden – wir können's kaum erwarten! *us*

"Wir haben die Magie der 'Prince of Persia'-Serie wirklich eingefangen"

"Prince of Persia"-Produzent Yannis Mallat über die Entstehung des ambitionierten Abenteuers

MAN!AC: Wie und wann begann das "Prince of Persia"-Projekt bei Ubi Soft?

Yannis Mallat: Die Konzeptionsphase startete im Mai 2001. Richtig ins Rollen kam die Sache allerdings erst, als ein paar Monate später der Prinzen-Erfinder Jordan Mechner unsere ersten Entwürfe sah und völlig begeistert war. Danach kümmerten wir uns um das Design der Hauptfigur und der Umgebung sowie die Auswahl der passenden Technik, bevor die Produktion anlief.

MAN!AC: Mit welchen Inspirationen habt Ihr Euch auf die Entwicklung vorbereitet?

Yannis Mallat: Natürlich waren die Geschichten aus 1001 Nacht Plfichtlektüre für das Team, um ein Gefühl für arabische Fantasy zu bekommen. Für die Bewegungen unserer Hauptfigur orientierten wir uns an Filmen wie "Tiger & Dragon" oder Jet-Li-Streifen, außerdem studierten wir den brasilianischen Capoeira-Kampfstil mit seiner flüssigen und akrobatischen Bewegungsart. Dazu führten wir uns die alten "Prince of Persia"-Spiele ebenso zu Gemüte wie klischeehafte Hollywood-Umsetzungen der Thematik.

MAN!AC: Welche Konkurrenztitel habt Ihr für Euer Projekt analysiert?

Yannis Mallat: Die meisten Action- und Adventurespiele orientieren sich am Original-"Prince of Persia" und bieten daher interessante Aspekte für die Konzeptentwicklung. Deshalb haben wir uns Titel wie "Onimusha", "Devil May Cry", "Tomb Raider" oder die "Rygar"- und "Shinobi"-Neuauflagen näher angesehen.

MAN!AC: Was waren für Euch die wichtigsten Elemente, die nun in "The Sands of Time" eine zentrale Rolle spielen?

Yannis Mallat: Drei Dinge mussten stimmen, weshalb wir uns auf sie konzentriert haben: die überragenden Animationen der Charaktere, spannende Kampfsequenzen und das ebenso herausfordernde wie intelligente Leveldesign, um das herum sich der Spielablauf aufbauen soll.

PS2 Akrobatisch: An vielen Stellen kommt Ihr nur weiter, wenn Ihr per Knopfdruck besonders behände die Wand entlang rennt.

Prince of Persia: The Sands of Time

Playstation 2 | Xbox | Gamecube

Entwickler:	Ubi Soft, Kanada
Hersteller:	Ubi Soft
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	November [PS2]
	November [Xbox]
	November [GC]

Märchenhafte Abenteuer mit ausgezeichneter Grafik, intelligentem Leveldesign und hervorragender Steuerung – der Winter kann kommen!



XB Schau mir in mein Auge, Kleines! Den Schwachpunkt dieses metallischen Obermotzes findet Ihr schnell heraus, wenn da nur nicht diese Stahlgebeine wären...

Sudeki

Im Westen was ganz Neues: MAN!AC reist nach England und spielt Climax' Rollenspiel-Hoffnung erstmals Probe – ein kommender Superhit!

Rundenbasierte Zufallskämpfe, ellenlange Magie-Sequenzen sowie esoterische Verwicklungen: Das RPG-Genre steckt seit dem Welterfolg von "Final Fantasy" & Co. in einer asiatischen Zwickmühle – bis jetzt! Denn mit dem Molyneux-Vehikel "Fable" und der Microsoft-Produktion "Sudeki" schicken sich unlängst zwei westliche Produkte an, der Nippon-Vormacht in die Parade zu fahren. Dass letztgenannter Fantasy-Knaller garantiert kein stümperhafter Abklatsch wird, davon konnten wir uns beim Climax-Hausbesuch im (wie sollte es anders sein) verregneten Britannien eindrucksvoll überzeugen.



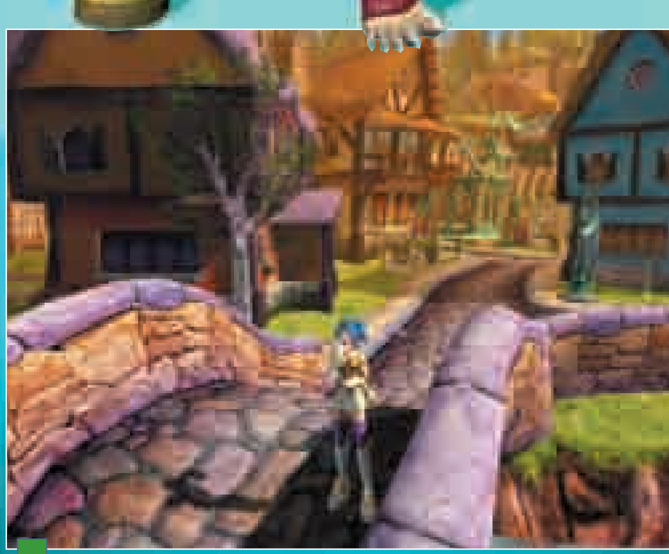


XB Bubi mit Schwert: Tal erweist sich als herausragender Nahkampf-Recke.

Licht und Schatten

Wenn's um Markenrechte geht, ist mit Japanern nicht zu spaßen: Ursprünglich sollte das Großprojekt nämlich auf den Namen "Symphony of the Light" hören, doch die Nähe zum Konami-Klassiker "Castlevania: Symphony of the Night" und ominöse Schreibfehler des zuständigen PR-Mannes sorgten schließlich für eine Umbenennung in "Sudeki".

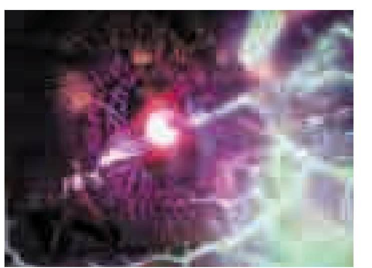
Laut uralten Legenden wurde das titelgebende Königreich vor Urzeiten durch den Zwist eines Brüderpaares in zwei Hälften geteilt: Haskillia und Akloria. Während ersterer Kontinent mit betörender Helligkeit bzw. friedliebenden Gesellen gesegnet ist, herrscht in zweitem das Chaos samt dessen finsteren Schergen. Nur logisch, dass die Balance zwischen solch unterschiedlicher Ländereien kaum anhalten würde: Berichte von kriegerischen Übergriffen aus der Schattenwelt zwingen Königin Lusica, ein mutiges Quartett auf Leuchtkristall-Suche zu entsenden – die magischen Klunker dienen nämlich als allmächtiger Schutzschild. Eures Zeichens Steuermann dieser vierköpfigen Forscherbande seid Ihr fortan für die Geschicke von Wissenschaftler Elco, Zaubermaid Ailish, Jägerin Buki und Krieger-Jüngling Tal verantwortlich. Anders als beim üblichen Genre-Einerlei verbindet keine plumpe Oberweltkarte die "Sudeki"-Schauplätze, Euer Team spaziert vielmehr à la "Tomb Raider" aus der Verfolger-Perspektive durch gigantische Echtzeitschauplätze – und das ohne jedwede störende Ladezeiten. Damit die Expedition trotzdem von blinder Sucherei verschont bleibt, helfen zahlreiche KI-Bewohner mit witziger Akzent-Sprachausgabe weiter.



XB Herzlich willkommen im Lebkuchenland! In diesem lauschigen Städtchen beginnt Eure (laut Entwickler) 20-stündige Reise durch "Sudeki".



XB Ich könnte aus der Haut fahren: Aktiviert Ihr einen 'Spirit-Strike', so übernimmt Euer göttliches Alter Ego das Kommando – ein mörderisches Ereignis!





XB Potz Blitz! Sagenhafte Magie-Effekte bürgen für ehrfürchtiges Staunen.



XB Gestelltes Gruppenfoto: Auch wenn unsere Screenshots direkt vom Hersteller stammen – das Spiel sieht auch in Bewegung so grandios aus!



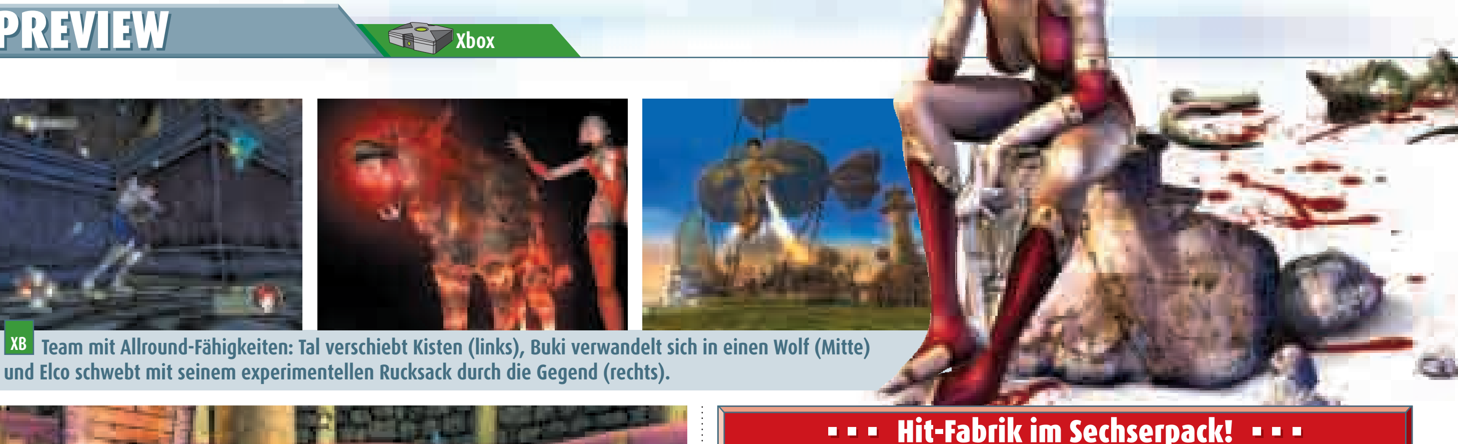
XB Mit Liebe gemacht: Zauberkünstlerin Ailish setzt ihren Charme selbst gegen garstige Monster ein – ob die sich wohl für ein Herzchen interessieren?

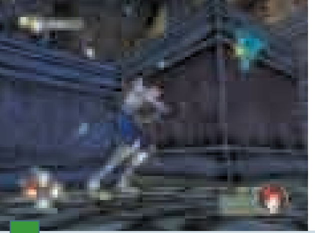
Vier Freunde das sind wir!

Wem die Laberei auf Dauer zu anstrengend vorkommt, der verlässt sich auf das Quest-Tagebuch und spurtet schnurstracks gen Ziel-Dungeon. Ähnlich Nintendos klassischer "Zelda"-Reihe beherbergen mystische Tempel, versunkene Schlösser und Kellergewölbe sowohl hünenhafte Bossgegner als auch knifflige Knobeleien. Clevere Truppenführer machen hierbei regen Gebrauch von den Spezialitäten ihrer Untergebenen: Kraftprotz Tal verschiebt gerne schwere Kisten, Bastler Elco springt mit seinem experimentellen Raketenrucksack an vormals unzugängliche Orte, Ailish neutralisiert feindlichen Hokuspokus und Buki klettert schließlich via Krallenfinger an steilen Mauern empor – nur gut, dass Ihr auf Knopfdruck jederzeit Euren padgesteuerten Recken wählen dürft. Noch essenzieller wird das 'Charakter wechsle dich'-Spielchen freilich im Kampf mit bösen Burschen: Egal ob Ihr Euch nun mit Skeletten zankt, geifernden Wölfen das Fell über die Ohren zieht oder Obermotzen wie den mit Exkrementen (kein Scherz!) attackierenden Ork-General in den Hintern tretet – der Schlüssel zum Erfolg heißt Kooperation. Während Ihr via Aktionstasten in Echtzeit einen der Helden beim Monster-Vertrimmen kontrolliert, übernimmt die Xbox das Kommando über Eure drei Kumpane. Taktiker weisen dem Gefolge gar gezielte Kommandos im Stil von 'Attackiere mein Gegenüber!', 'Ergreife die Flucht!', 'Hau alles kurz und klein!' oder 'Halt mir den Rücken frei!' zu. Eigentlich würden sich diese Gruppen-Scharmützel nur marginal von reinen Action-Titeln abheben, wenn da nicht die innovative Menü-Handhabe wäre: Ruft Ihr Zauber- oder Inventar-Verwaltung auf, läuft das Bildschirm-Gekloppe unberührt weiter – wenn auch in verlangsamter Zeitlupen-Form. Auf diese Weise gönnen Euch die Entwickler zwar etwas Bedenkzeit, sorgen aber dennoch für permanente Adrenalin-Schübe. Vergleichbar komfortabel gibt sich die Status-Manipulation der Charaktere: Tauschen Experten gesammelte Erfahrungspunkte gegen mehr Lebensenergie oder erhöhte Defensivwerte ein, lassen Neulinge lieber die alternative Automatik ran.

Göttliche Aussichten

Für die adäquate Nutzung der entsprechend aufgerüsteten Protagonisten müsst Ihr dennoch selbst sorgen: So verfügt jedes Party-Mitglied neben üblichen Zaubereien (die hier 'Skills' heißen) zusätzlich über einen 'Spirit-Strike', bei dem heraufbeschworene



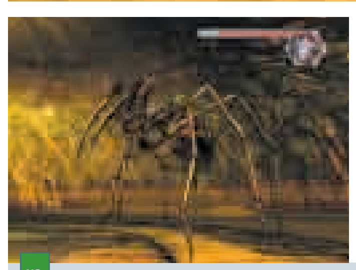


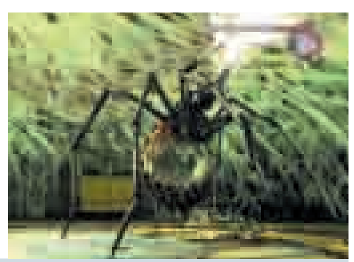




XB Team mit Allround-Fähigkeiten: Tal verschiebt Kisten (links), Buki verwandelt sich in einen Wolf (Mitte) und Elco schwebt mit seinem experimentellen Rucksack durch die Gegend (rechts).







XB Was hat acht Beine und ist verdammt gefährlich? Nachdem Ihr die kleinen Spinnen mit einem Schild abgewehrt habt (oben), kommt deren Mama dran.

Gottheiten unter Euren Feinden aufräumen. Richtig rabiat wird's, wenn Ihr zitierten Mega-Angriff mit denen Eurer KI-Kollegen koppelt: Funkelnde Lichtstrahlen begleiten alsdann einen Totschlag, der selbst riesige Widersacher tödlich beeindruckt.

All diese Zutaten mögen zwar dezent nach einem Cocktail aus bekannten Versatzstücken schmecken, fügen sich jedoch zu äußerst delikater Software-Kost zusammen: Selten vermochte ein Genre-Vetreter in solch eindrucksvoller Manier, eingängige Action-Elemente mit traditionellen Rollenspiel-Tugenden zu verschmelzen. Noch dazu fährt das Konsolen-Highlight Technik-Geschütze auf, die ihresgleichen suchen: Malerische Landschaften in schillernder Bonbon-Optik, famos inszenierte Monstrositäten sowie exzellente Effekt-Feuerwerke geben sich die Xbox-Klinke in die Hand. Jetzt wollen nur noch Kamera-Probleme wie marginale Ruckeleien beseitigt werden, dann wackelt der RPG-Thron an Weihnachten ganz gewaltig. *tk*

Sudeki

Xbox

Entwickler:	Climax Solent, England
Hersteller:	Microsoft
Genre:	Rollenspiel
D-Termin:	Dezember

Ein Traum aus Polygonen: optisch atemberaubendes Action-Rollenspiel mit eingängig-genialem Kampfsystem und wendungsreicher Fantasy-Geschichte.

Playstation-2-Alternative

Sony gibt sich märchenhaft: Das wunderschöne Nippon-RPG **Dark Chronicle** stellt sich in der nächsten MAN!AC zum PAL-Test.

Gamecube-Alternative

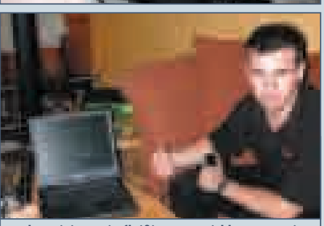
Auch Cube-Besitzer kämpfen im Quartett: Squares **Final Fantasy: Crystal Chronicles** setzt ab Herbst auf Multiplayer-Abenteuer.

Hit-Fabrik im Sechserpack!

Dank steter Expansion entwickelt sich Climax zum Branchen-Schwergewicht

1988 vom Solo-Programmierer Karl Jeffrey gegründet, wuchs die englische Spieleschmiede Climax inzwischen zu einem Unternehmen mit 300 Angestellten heran. Wir stellen Euch hier die sechs Entwicklungs-Abteilungen kurz vor. Achtung: Mit den japanischen Namensvettern, die für Gurken wie "Super Runabout 3" (PS2) verantwortlich zeichnen, haben sie nur die Firmierung gemein.





Hochmotiviert: Die fleißigen Entwickler präsentierten uns vor Ort jeden Aspekt ihrer Arbeit.



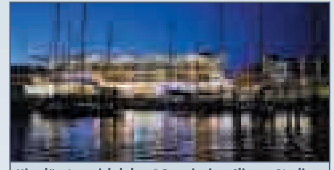
Climax Brighton

Die wohl berühmteste Climax-Filiale zählt weltweit zur Crème de la Crème im Rennspiel-Sektor. Besonders der Xbox-Knüller "Moto GP" samt dessen Fortsetzung sorgte unter Konsolen-Bleifüßen für Furore. Aber auch Titel wie "Rallye Fusion" (Activision) erhärteten die Reputation als erstklassiger Raser-Lieferant.



Climax Solent

Als älteste Dependance beherbergt das Studio im Seeort Solent über 100 Mitarbeiter. Vormals durch Konvertierungen wie "Diablo" oder "Warcraft 2" (beide PSone) in Erscheinung getreten, werkelt man aktuell unter Führung des finnischen Fantasy-Experten Tuomas Pirinen am Rollenspiel-Mammutwerk "Sudeki".



Hier lässt es sich leben! Das riesige Climax-Studio am idyllischen Hafen von Solent.

Climax Los Angeles

Erst kürzlich aus dem Boden gestampft, kümmert sich die US-Niederlassung um den nordamerikanischen Markt respektive die dort ansässigen Hollywood-Filmstudios. Erste Frucht dieser Kooperation: Für Vivendi Universal werkelt man u.a. am für 2005 angekündigten Metallica-Videospiel, einer rabiaten Action-Orgie im Stil von "Twisted Metal: Black".

Climax Handheld

Nach der Pleite des britischen Game-Boy-Experten Crawfish übernahm Climax kurzerhand dessen Mitarbeiter. Die so entstandene Handheld-Abteilung konzentriert sich auf die Entwicklung von GBA-Modulen. Unter altem Firmennamen konnte man u.a. mit der Ego-Ballerei "Ecks vs. Sever" Erfolge verbuchen.

Climax Nottingham

Dass die nördlichste Climax-Schmiede mit "Art of Magic" (PC) bislang bloß einen Titel vorweisen kann, liegt am aktuellen Projekt: Das Online-RPG zum "Warhammer"-Universum verschlang drei Jahre Entwicklungszeit. Im Herbst soll das PC-Spektakel über Sega erscheinen.

Climax London

Aus dem 8-Bit-Veteranen Syrox Developments hervorgegangen, soll Climax' Hauptstadt-Studio in Zukunft für Extremsport-Nachschub sorgen. Erfreuliche Akzente setzte die Londoner Abteilung mit dem ansprechenden Acclaim-Renner "ATV 2" und der soliden Zweirad-Heizerei "Speed Kings".



Eine schlagkräftige Truppe: Die Mitarbeiter von Climax Solent werkeln mit Hochdruck an ihrem Mammutprojekt "Sudeki". Fürs Feiern bleibt dennoch genügend Zeit, wie wir bei unserem Besuch feststellten.

WIR RETTEN MEHR PLANETEN VOR DEM FRÜHSTÜCK
ALS DIE MEISTEN MENSCHEN DEN GANZEN TAG





Der Mars braucht dich: eine Ein-Mann-Armee spezialisiert auf radikale Taktiken und ausgestattet mit bio-mechanischen Waffen im Arm. Und Du wirst sie brauchen! Unsere Mars-Kolonie wurde von Aliens überfallen und du wirst geschickt die Invasion zu stoppen. Die Zukunft des roten Planeten liegt in Deiner Hand!

www.rtxredrock.com


Fackeln, Granaten, Enterhaken — in deinem Arm findest du alles.


Zahlreiche Roboter und Fahrzeuge stehen zu deiner Verfügung.

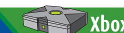

4 Sichtmodi inklusive Infrarot und viele mehr.



PlayStation®2



www.lucasarts.com

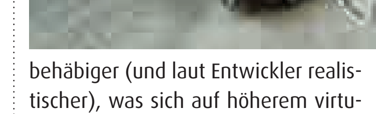


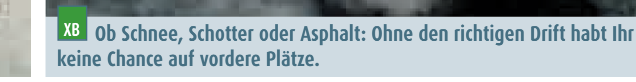
Colin McRae Rally 04

Nach dem kargen Vorgänger bohren Codemasters ihre vierte Rallye-Generation mit massig Modi auf.

Hoch waren die Erwartungen an "Colin McRae Rally 3" im letzten Herbst – denn schließlich musste "V-Rally 3" samt motivierendem Karriere-Modus getoppt werden. Zwar bewies der dritte Teil in puncto Fahrverhalten wieder Referenz-Qualitäten, doch leider knauserten die Entwickler mit Optionen und verschreckten damit viele Fans. Aber nun stehen die Zeichen gut, dass die vierte Inkarnation der Offroad-Dynastie auch Skeptiker überzeugt und die Größe des immer noch vielgelobten zweiten Teils übertrifft.

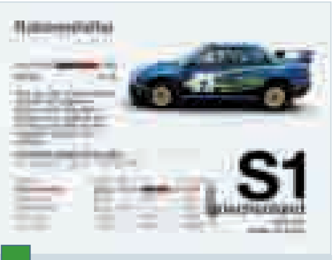
Doch zunächst zur Wagenphysik: Überraschenderweise wurde das schon brillante Fahrverhalten des Vorgängers nochmals überarbeitet. Der eigene Bolide reagiert nun ein wenig behäbiger (und laut Entwickler realistischer), was sich auf höherem virtuellen Gewicht und der entfallenen, bislang als Fahrhilfe dienenden Rotations-Achse begründet. Trotzdem hetzt Ihr den Wagen (nach einiger Einarbeitung) wieder punktgenau durch die Kurven. Die 34 verschiedenen Fahrbahnoberflächen (darunter Asphalt, Kies, Schotter, Sand) verlangen nach einiger Übung, da sie nun wesentlich differenzierter das Rutschverhalten beeinflussen. Außerdem ist natürlich wieder individuelles Setup (Reifentyp, Getriebe, Bremsen etc.) nötig, um Bestzeiten zu erringen. Statt wie im letzten Teil setzt man nun nicht mehr auf aufwändige (aber sinnlose) Mechaniker-Animationen, sondern die Option, den Wagen





XB Ob Schnee, Schotter oder Asphalt: Ohne den richtigen Drift habt Ihr keine Chance auf vordere Plätze.

XB Für erfolgreiche Tests erhaltet Ihr getunte Motoren oder neues Fahrwerk.



XB Falsches Setup kann Euch wichtige Sekunden kosten.



PS2 Endlich dürft Ihr Euer Wägelchen wieder selbst reparieren.

DIE RALLYE-LEGENDEN

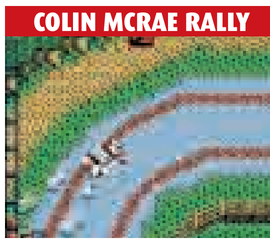
COLIN MCRAE RALLY

1998, PSone: Schon der erste Teil überrundet "V-Rally" und erklimmt den Rallye-Thron dank genialer Steuerung und Simulationsaspekt.

COLIN MCRAE RALLY 2.0

2000, PSone: Evolution statt Revolution – konsequentes Sequel mit neuem Arcade-Modus, mehr Finessen und verbesserter Steuerung.

COLIN MCRAE RALLY



2001, GBC: Colin McRae portabel – anspruchsvoller Offroad-Renner aus der Vogelperspektive für Solospieler.

COLIN MCRAE RALLY 2.0



2002, GBA: Rallye-Sim für unterwegs in grober 3D-Optik, aber mit fordernder Steuerung und verständlicher Sprachausgabe.

COLIN MCRAE RALLY 3

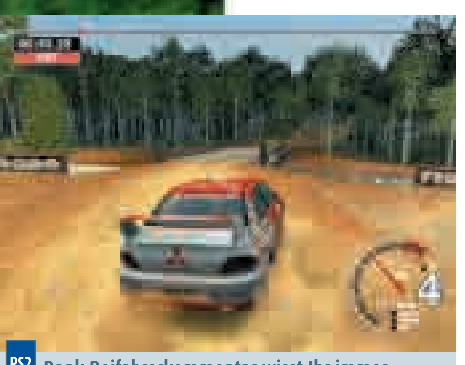


2002, PS2, Xbox: Generationswechsel mit kleinen Hürden – auf Next-Gen-Konsolen trübt einzig der Modi-Mangel das geniale Fahrverhalten





PS2 Erst im Replay offenbart sich der hohe Detailgrad der Boliden. Neben originalgetreuen Gesichtern beeindruckt vor allem das weiter verfeinerte Schadensmodell.



PS2 Dank Beifahrerkommentar wisst Ihr immer, welches Hindernis als nächstes auf Euch wartet.



PS2 Zuviel gewagt: Oft wirken sich uneinsehbare Abkürzungen fatal aus.

innerhalb des knappen Zeitlimits selbst zu reparieren und am Feintuning zu feilen.

Rückkehr der Spielmodi

Auch bei den Spielmodi punktet die vierte Episode: Nun stehen Einzeletappen und Rallyes in verschiedenen Rennklassen für bis zu vier Spieler abwechselnd zur Verfügung. Daneben tretet Ihr bei einer kompletten Meisterschaft mit frei wählbarem Auto auch mit einem Freund an. Zur Auswahl stehen neben den obligatorischen Allrad- und Frontantrieblern auch klassische Boliden wie der Lancia Delta und das PS-Monster Audi Quattro. Verschiedene Testläufe, um das Rallye-Gerät weiterzuentwickeln, runden die Palette ab. Außerdem erfuhren Platzierungstabellen und Meisterschaftsstände eine übersichtlichere Aufbereitung.

Auf grafischer Seite gestaltete Codemasters Texturen wie Umgebungen detailreicher. Die erweiterte Fernsicht, das hübsche Environment-Mapping und selbst der Schmutz auf der Windschutzscheibe fügen sich passend in das aufregende Rallye-Geschehen ein. Daneben wurde das Schadensmodell weiter aufpoliert – verbeulte Karosserie, Motorschäden und Plattfüße inklusive. Ob's für den Referenz-Thron reicht, klären wir in der nächsten Ausgabe. *ts*



XB Klappfreudige Wagenauswahl: Per Stick öffnet Ihr Tür und Tor.

Colin McRae Rally 04

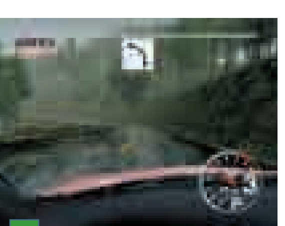
Playstation 2
Xbox

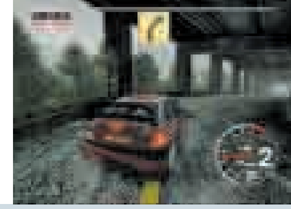
Entwickler:	Codemasters
Hersteller:	Codemasters
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	September [PS2]
	September [Xbox]

Des Rallye-Königs Thronerbe: dank Optionsvielfalt, coolen Mehrspieler-Modi und abermals verbessertem Fahrverhalten ein geniales Offroad-Vergnügen.

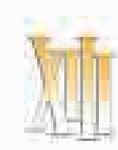
Gamecube-Alternative

Mit einer Umsetzung oder zukünftigen Offroad-Alternativen sieht's düster aus. Für Biker kündigt sich aber **MTX Mototrax** an.





XB Auf regennasser Strecke wird die Cockpit-Perspektive zur Herausforderung. Schnell demoliert Ihr dabei Aufhängung und Flügel.



Legacy of Kain: Defiance

Werden die Erzfeinde vereint? Im jüngsten Teil der blutigen Vampirsaga geht Ihr mit Kain und Raziel zugleich auf die Jagd.

XB Niedrige Quote: Lediglich zwei Schergen auf einmal traut sich Kain zu.

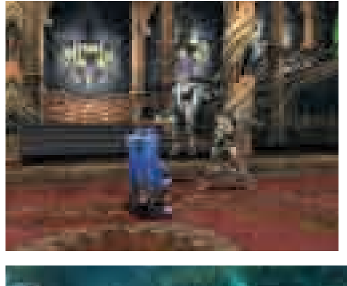
XB Die Natur ist mit im Spiel: Kämpfe im Freien finden schon mal bei Regen oder Schneefall statt.

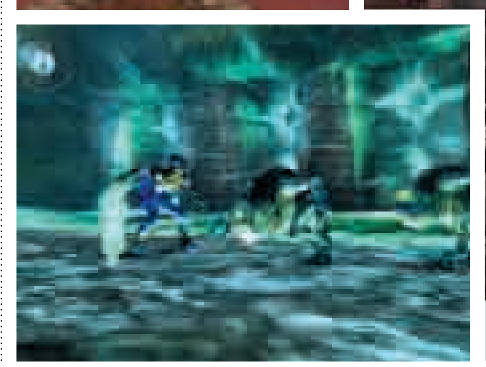
Eidos lädt ein nach Kalifornien: Dort liegt in der Nähe von San Francisco das Hauptquartier von Crystal Dynamics, den Machern der "Legacy of Kain"-Serie (sieht man mal vom "Blood Omen"-Debüt ab, das die inzwischen Nintendo-eigenen Silicon Knights 1996 fabrizierten). Unter der Westküstensonne wird derzeit eifrig am nächsten Abenteuer der lichtscheuen Vampir-Antihelden gewerkelt: "Legacy of Kain: Defiance" verspricht der Höhepunkt der Reihe zu werden.

Doppelt hält besser

"Defiance" schließt chronologisch an "Soul Reaver 2" an und führt erstmals beide Protagonisten des Epos zusammen. Sowohl Dimensionenhüpfer Raziel als auch sein weißschopfiger Widersacher Kain werden von Euch im Laufe des Abenteuers kontrolliert – meist schlagen sich die Vampire getrennt durch Szenarien, die sich je nach Charakter unterschiedlich spielen: Während Raziel etwa durch den Wechsel in die Spektraldimension andere Wege gehen kann, schafft es Kain durch seine höhere Sprungkraft über sonst unbezwingbare Abgründe. Aber keine Sorge, die Entwickler garantierten uns auch gelegentliche, spannungsfördernde Aufeinandertreffen.

Auf eine motiverende Story wird auch diesmal Wert gelegt, allerdings soll sie nicht so ausladend daherkommen wie bei einigen Vorgängern. Außerdem verschob Crystal Dynamics das Verhältnis zwischen Kampfabschnitten und Rätselaufgaben wieder mehr in Richtung Action – knobelfreudige Naturen kommen zwar weiterhin auf ihre Kosten, die interessantesten







XB Raziel wandert wie immer zwischen den Welten: Egal ob normale oder spektrale Dimension, gefährliche Angreifer sind selten weit.

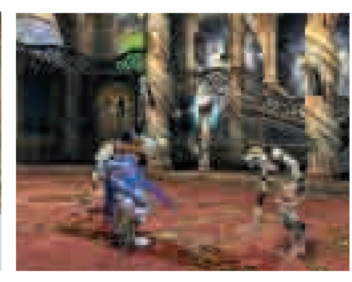


Weg mit der Echse: Im Foyer begrüßt Vampirheld Raziel die Besucher der Crystal-Dynamics-Zentrale.

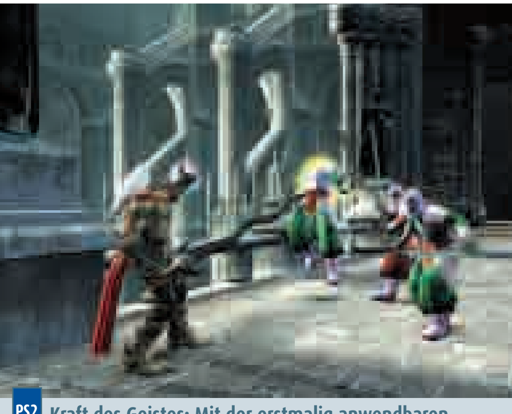
Kalifornisches Idyll: Die fleißige Entwicklerschar kommt nicht mal dazu, das neue Firmenlogo aufzustellen.



PS2 Raziel muss sich häufig mit dicken Brocken herumschlagen – da bleibt wenig Zeit, die ungemein schicken Umgebungen in Ruhe zu bewundern.



PS2 Wenn Kain zum Schwert greift, sehen Feinde alt aus: Mit viel Schwung schlagt Ihr die Scharen in die Flucht.



PS2 Kraft des Geistes: Mit der erstmalig anwendbaren Telekinese malträtiert Ihr Gegner auch mental.

Neuerungen gibt's aber bei den Gefechten. So tauschen Raziel und Kain nicht mehr laufend ihre Waffen aus: Jeder behält sein Schwert über das ganze Abenteuer hinweg, kann es aber mit neuen Fähigkeiten ausstatten und so z.B. Feuer- oder Eiskräfte gegen Feinde einsetzen.

Die Kraft des Geistes

Zusätzlich beherrschen die Vampire nun die hohe Kunst der Telekinese: Per Gedankenkraft schnappt Ihr Euch Kontrahenten und zieht sie entweder zu Euch ran oder stoßt sie weg – sehr praktisch, um z.B. Bogenschützen von Burgzinnen zu stürzen oder versteckte Kämpfer hinter ihrem Schutz hervor zu zerren. Diese Fähigkeiten habt Ihr auch nötig, denn die Gegnerzahl stieg kräftig: Bis zu einem halben Dutzend blutrünstiger Monster stürzen sich jetzt gleichzeitig auf Euch, noch dazu lauern an kritischen Stellen dicke Obermotze.

Nicht nur spielerisch weckt "Defiance" Hoffnungen, auch technisch gibt's viele Verbesserungen zu genießen: Dank des an Sonys Esoterik-Knobler "Ico" orientierten neuen Kamerasystems verfolgt Ihr die Vampirerlebnisse aus filmreifen Perspektiven und müsst kaum noch selbst den Blickwinkel nachregeln. Grafisch gefallen Raziel wie Kain mit überarbeiteter Statur, während die Umgebungen eine massive Überarbeitung erfuhren und insbesondere bei den Freiluft-Szenarien glänzen: Imposante Schlösser, feine Wettereffekte sowie lebensechte Pflanzen und Bäume sorgen für tadellose Optik. *us*

▪ ▪ ▪ "Defiance" wird definitiv nicht das Ende der Serie sein! ▪ ▪ ▪

Matthew Guzenda, Senior Producer von Crystal Dynamics, zum neuen Blutepos.



MAN!AC: Wird sich "Defiance" stark von den "Soul Reaver"-Vorgängern abheben?

Matthew Guzenda: Die Kampfmechanik ist diesmal deutlich anders, mit vielen neuen Fähigkeiten wie Telekinese oder höherer Angreiferzahl gespickt. Außerdem kann man keine Waffen mehr sammeln, sondern findet Upgrades für sein normales Schwert. Insgesamt gehen Spielbalance und -aufbau wieder mehr in die Richtung des ersten Teils.

MAN!AC: Müssen sich "Legacy of Kain"-Novizen Sorgen machen, dass ihnen ohne Kenntnis der Vorgänger Teile der Story entgehen?

Matthew Guzenda: Nein. Alles, was der Spieler zu Beginn wissen muss, werden wir erklären. Wer die alten Abenteuer von Kain und Raziel kennt, hat wohl kleine Vorteile, aber grundsätzlich ist der Spielspaß für Einsteiger der gleiche.

MAN!AC: Die beiden Hauptfiguren sind ja die meiste Zeit in verschiedenen Zeitperioden unterwegs, werden sie auch mal aufeinander treffen?

Matthew Guzenda: Ja, aber wie genau, das will ich natürlich noch nicht verraten. Da "Defiance" in Kapiteln aufgebaut ist, werden die zwei Vampire allerdings vorrangig Soloabenteuer bestehen, die zudem nicht unbedingt zeitlich linear aufeinander folgen.

MAN!AC: Wird "Legacy of Kain: Defiance" der Abschluss der Saga sein?

Matthew Guzenda: Sicherlich nicht! Zwar beenden wir bei "Defiance" die Story nicht mit einem Cliffhanger, sondern einem richtigen Abschluss. Zugleich wird es aber große Änderungen in der "Kain"-Welt geben, auf die wir in einer Fortsetzung eingehen können.

Legacy of Kain: Defiance

Playstation 2

Xbox

Entwickler:	Crystal Dynamics, USA
Hersteller:	Eidos
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	November [PS2]
	November [Xbox]

Raziel und Kain gehen erstmals gleichzeitig an den Start – dank feiner Technik und aufgemotztem Spielablauf erwartet Vampirfans ein Abenteuerhit.

Gamecube-Alternative

Nintendo-Fans tauschen Blut mit Sand: Spannende Abenteuer erlebt Ihr auf dem Cube bei Sphinx and the Shadow of Set.



Headhunter: Redemption

Einmal Headhunter, immer Headhunter: Zwanzig Jahre nach den Ereignissen des Erstlings kämpft der alternde Jack Wade immer noch gegen Korruption und die Unterwelt.



XB Höllenfeuer: Effektreiche Flammenfontänen machen Lust auf mehr.

Dreamcast- und PS2-Zocker konnten bereits vor eineinhalb Jahren das ansprechende Konsolen-Debüt der schwedischen Entwickler Amuze genießen. Jack Wade kämpfte damals mit seiner charmanten Kollegin Angela Stern gegen den ‘Bloody Mary’-Virus. Nun erfährt der inzwischen leicht angegraute Haudegen erneut Unterstützung von weiblicher Seite: Die freche Leeza X steht bei der Hälfte der Missionen spielbar bereit. Die Handlungsstränge sind zwar miteinander verknüpft, der Wechsel zwischen den Helden allerdings vorgegeben. Das junge Mädel erweist sich dabei weit agiler als der alte Veteran und greift zudem auf ein größeres Move-Repertoire samt Sprungfähigkeiten zurück. Jack bleibt dagegen bei seinen Leisten: dicke Wummen und schwere Motorräder. Die Zweirad-Einsätze kommen nun arcadelastiger daher – außerdem sind die Fahreinlagen mehr als die bloße Verbindung zwischen den Missionen: Wilde Schießereien auf dem Bike sorgen für spannungsgeladene Asphaltjagden. Auch zu Fuß erwartet Euch ein stark erweitertes Waffen-Arsenal, das mit verbessertem Zielsystem die Kopfgeldjäger-Nerven schont. Neben bewährter Stimulator-Pistole und Neuro-Schocker greift Ihr nun zu großen Kalibern wie Sturmgewehr oder Schrotflinte. Daneben steht es dem Spieler frei, durch die Levels zu schleichen, Gegner abzulenken oder hinterrücks zu überwältigen.



PS2 Schon jetzt gefällt die Optik mit beeindruckenden Bauten, glänzender Fernsicht und hübscher Lichtkomposition samt Weichzeichner-Filter.

Schau genau!

Als sehr praktisch erweist sich die Hightech-Sonnenbrille, die die Armbanduhr des Vorgängers ersetzt und Kommunikator sowie Scan-Funktion enthält. Via neuer Ego-Sicht untersucht Ihr damit alle Gegenstände in der näheren Umgebung: Ähnlich wie bei “Metroid Prime” scannt Ihr Schwachpunkte und Gegenstände, um an nützliche Informationen zu gelangen. Lobenswert: Amuze verspricht für das Sequel exaktere Steuerung und verbesserte Kameraführung. Außerdem wurde der Detailgrad der Umgebung nach oben geschraubt – die Farbgebung wirkt jetzt ebenfalls wesentlich stimmiger. Laut Entwickler bewegt sich die Spielzeit zwischen 10-15 Stunden – Boni winken außerdem bei nochmaligem Durchzocken. Für die orchestrale Untermalung zeichnet erneut Richard Jaques verantwortlich, der schon den ersten Teil hervorragend vertonte. *ts*

Headhunter: Redemption

Playstation 2

Xbox

Entwickler:	Amuze, Schweden
Hersteller:	Sega
Genre:	Action
D-Termin:	4. Quartal [PS2]
	4. Quartal [Xbox]

Kopfgeld zum Zweiten: mit exakterem Zielsystem und pompöser Grafikkulisse aufgepepptes Comeback des SciFi-Haudegens – frische Partnerin inklusive.

Gamecube-Alternative

Activisions Verbrecherjagd **True Crime** trumpft ebenfalls mit schnellen Fahreinlagen und wilden Schusswechseln auf.

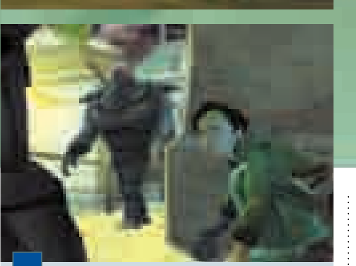


XB Versteckspielchen: Wie im ersten Teil kommt Ihr mit blinder Ballerei nicht weit. Schon beim Lauern hinter Wänden und Kisten könnt Ihr Gegner nun anvisieren.

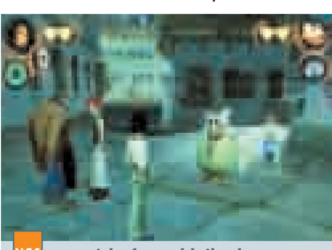
XB Ein verbessertes Zielsystem schont bei Schießereien die Nerven.

Beyond Good & Evil

Die fesche Journalistin Jade bestreitet ihr erstes Konsolenabenteuer: Wir blicken hinter die Kulissen des neuen Top-Titels von "Rayman"-Erfinder Michel Ancel.


PS2 Neben Hovercraft-Einsatz stehen auch verzwickte Schleichereien an.

Ubi Soft lud ins sonnige Südfrankreich ein, um im dortigen Entwicklerstudio die Fortschritte des Mammut-Projekts "Beyond Good & Evil" zu demonstrieren. Der Genre-Mix vereint klassisches Jump'n'Run samt Fahr- und Flugpassagen mit Action-Adventure-Elementen. Das Charakter- und Weltendesign besitzt dabei einen ganz eigenen Stil: Traditionelle Comic-Figuren fügen sich glänzend in die hochtechnisierte Fantasy-Welt ein.

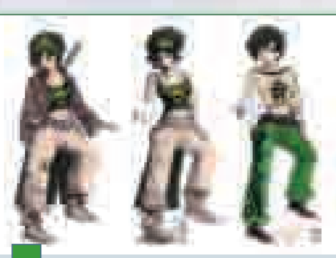

NGC Wer nicht fragt, bleibt dumm: In der Stadt labert Ihr mit Einwohnern.

Was ist neu?

Das Spiel nähert sich mit Riesenschritten der Fertigstellung, was sich auf den ersten Blick in detaillierterer Grafik und ausgefeilterer Kameraführung widerspiegelte. Heldin Jade wurde zudem eine Schönheitskur verpasst – sie beeindruckt jetzt mit bestechender Echtzeit-Mimik. Als neues Feature fanden ausgefeilte Stealth-Passagen den Weg ins Spiel.

Praktisch dabei: Jade hangelt sich an Abgründen automatisch entlang. Sollte es doch zum Kampf kommen, steht Euch ein praktisches Zielsystem zur Seite, bei dem Ihr per Analogstick den richtigen Gegner anvisiert. Im äußersten Notfall greift außerdem Euer Schweinekumpel Pey'J ein – der Eber hilft auch gerne bei Reparaturen und Puzzles aus. Als anständige Journalistin hält Jade zudem immer ihre


NGC Besonders stolz sind die Entwickler auf die dynamische Wasseroberfläche samt Echtzeitspiegelungen.


XB Jades Umsetzung von der Skizze zur perfekten Mimik auf dem Bildschirm.

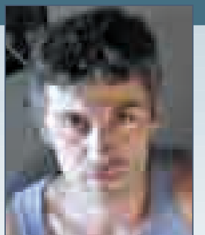
Kamera parat, um für ungewöhnliche Fotos satte Prämien zu kassieren.

Als Haupttransportmittel dient ein Luftkissenboot mit passender Fahrphysik, das Ihr auch in diversen Wettrennen einsetzen dürft. Dank nachrüstbarem Raketenantrieb verwandelt Ihr das Hovercraft in ein voll funktionstüchtiges Fluggerät, mit dem Ihr über die zusammenhängenden Welten von Hyllis streift.

Doch Vorsicht: Angriffe außerirdischer Drachenwesen samt actiongeladener Luftkämpfe fordern des Öfteren ein zielsicheres Händchen. Später müsst Ihr gar noch höher hinaus: Mit entsprechender Ausrüstung brecht Ihr ins All auf und besucht den kargen Mond samt Basis. *ts*

"Wir wollen eine übergreifende Welt schaffen, die alles zusammenhält."

MAN!AC im Gespräch mit Jaques Exertier, dem Scenario, Dialogs und Cinematics Director von "BG&E"



MAN!AC: Auf welchen Aspekt des Spiels habt Ihr besonderen Wert gelegt?

Exertier: Von Beginn an war uns eine starke Storyline und eine intensive Bindung mit dem Spieler wichtig, um ihn in die Welt eintauchen zu lassen. Dazu mischten wir Video-Sequenzen passend zum Spielverlauf, um das Gesamtwerk abzurunden.

MAN!AC: Wie fügt sich da der Hauptcharakter Jade ein?

Exertier: Die Reporterin Jade muss eine große Verschwörung aufdecken und geht verschiedenen Spuren nach. Dazu ist ein roter Faden nötig, um den Spieler voranzubringen. Im Gegensatz zu vielen Spielen (die keine nachvollziehbaren Verbindungen zwischen den Levels besitzen) wollen wir hier eine übergreifende Welt schaffen, die alles zusammenhält. Bestimmte Ereignisse wirken sich auf die gesamte Umwelt aus.

MAN!AC: Wird es Verzweigungen in der Storyline geben?

Exertier: Der Spieler kann die Levels selbstverständlich auf unterschiedliche Arten meistern, wird aber von dem berühmten roten Faden durch das Spiel geführt. Trotzdem ist es natürlich möglich, verschiedene Plätze in beliebiger Reihenfolge zu besuchen, die mit der Geschichte verknüpft sind.

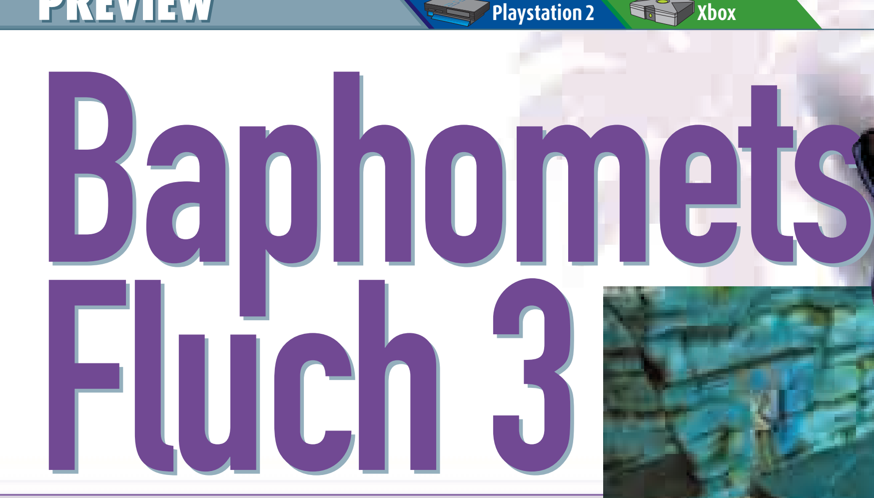
Beyond Good & Evil

Playstation 2 / Xbox / Gamecube

Entwickler:	Ubi Soft, Frankreich
Hersteller:	Ubi Soft
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	November [PS2]
	November [Xbox]
	November [GC]

Ausgefeilter Genre-Mix mit Jump'n'Run-Einlagen, Schleichmissionen und wunderschöner Inszenierung. Fahr- und Flugeinsätze sorgen für Kurzweil.

Baphomets Fluch 3



XB Paradies für Klettermaxe: Dank Polygon-Umgebung besteigen George und Nico brüchige Geländer, hangeln an Vorsprüngen entlang oder hüpfen über Kisten.

Genre-Revolution oder altmodischer Firlefanz? Charles Cecil präsentiert die dritte Inkarnation seiner fantastischen Abenteuer-Reihe.





PS2 Aller Anfang ist schwer: Nachdem Ihr mit dem betrunkenen Piloten geplaudert habt, geht's draußen auf den Tragflächen weiter.

Knobel-Veteranen erinnern sich wehmütig an Zeiten, in denen "Monkey Island"-Pirat Guybrush Rätsel löste und Indiana Jones noch nicht den Action-Pfaden einer Lara Croft folgte. Die schmerzliche Gegenwart sieht hingegen anders aus: Waschechte Adventures verstauben angesichts neumodischer Genre-Mixerei in den Händlerregalen. Doch so einfach will sich Charles Cecil nicht geschlagen geben: "Es gibt einen Markt für reinrassige Adventure-Titel, wir werden das Genre neu erfinden!", lässt der Revolution-Boss beim Redaktionsbesuch kämpferisch verlauten. Sein propagiertes Allheilmittel – nämlich der Sprung in die dritte Dimension – erscheint indes eher konservativ: Kamen Ausgabe 1 wie 2 der "Baphomets Fluch"-Serie noch in platter Bitmap-Optik daher, erfreut Ihr Euch nun über plastische Charaktere, Polygon-Schauplätze sowie Echtzeit-Beleuchtung. Klar, dass der Optik-Anstrich mit renovierten Kontrollen einhergeht: Während die Abenteuer-Protagonisten der PSone-Ära via 'Point & Click'-Cursor rumstolperten, übernimmt nun der Analog-Stick das Kommando. Bewegt Ihr Euch in die Nähe manipulierbarer Objekte oder Personen, erscheinen am unteren Bildrand Aktions-Symbole: Jede mögliche Handlung wird einer Pad-Taste zugeordnet – ähnlich simpel und intuitiv wie bei "Zelda"!

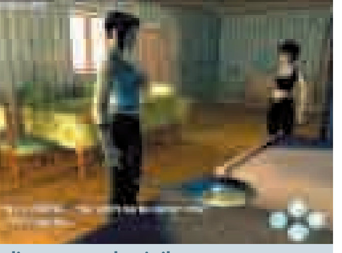
Detektiv bei der Arbeit

Trotz allem Steuerungs-Schnickschnack bleibt die primäre Zutat von Knobel-Mahlzeiten jedoch eine mitreißende Story. Und auch hier hat Revolution alle Hausaufgaben gemacht: Ihr schlüpft abermals in die Klamotten des US-Schönlings George Stubbart bzw. dessen Journalisten-Liebchen Nico. Zu Beginn der umfangreichen Forscherei gehen die beiden allerdings getrennte Wege: Während seine Angetraute in Paris an der Entschlüsselung mittelalterlicher Schmöker arbeitet, schmiert Georges Flugzeug überm kongolesischen Dschungel ab und bleibt an einem gähnenden Abgrund hängen – hätte der Pilot mal weniger gesoffen. Jetzt hat Eure Rätselstunde geschlagen: Damit der Flieger nicht vornüberkippt, wuchtet Ihr flugs eine Kiste ins Heck. Alsdann sackt Euer Digi-Abbild rumliegendes Bier ein und weckt so den verpennten Steuermann – doch der Bursche will einfach nicht helfen. Was nun? Bei solchen Denk-Problemen springt das Hilfe-System ein: Bleibt Ihr zu lange stecken, weist ein leuchtendes Quadrat den Weg zum nächsten logischen Einsatzort. So angeleitet packen wir uns den Feuerlöscher ins Inventar, missbrauchen ihn als rabiaten Fenster-Öffner und steigen schließlich von Bord – Szene gelöst. Neben beschriebenen Objekt-Knobeleien erlaubt die neue 3D-Technik freilich auch Akrobatik-Passagen: Doch egal ob Ihr nun über Felsen kraxelt, an Abwasserrohren hochklettert oder über Schluchten hüpft – frustrierende Tode gibt's dank simpelster Automatik-Handhabe nie.

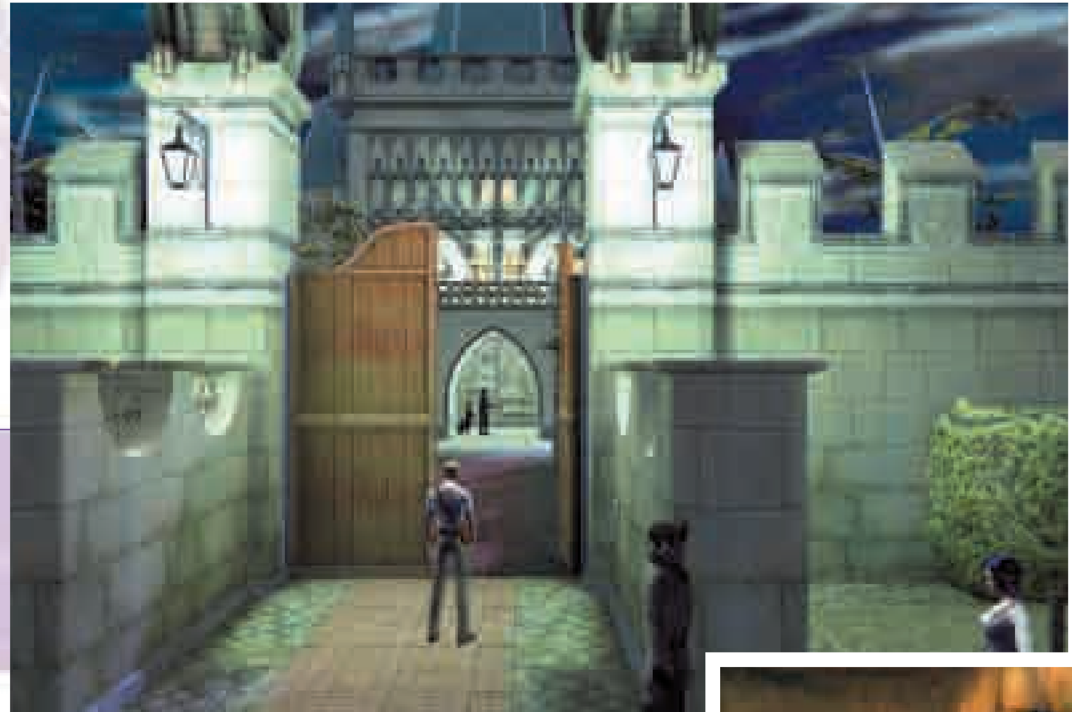
Starkes 128-Bit-Comeback

Dies bedeutet aber nicht, dass Eure Helden unsterblich wären, vielmehr schlittert Ihr mit schöner Regelmäßigkeit in so genannte 'Action-Events': Hier versucht dann beispielsweise ein Sportwagen, Eure süße Nico auf offener Straße zu überfahren.

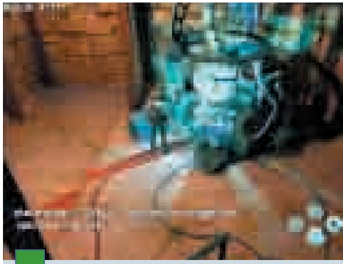




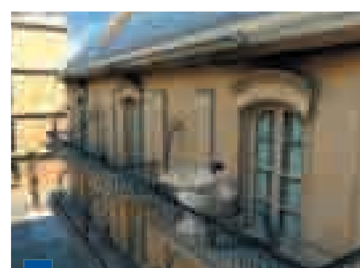
XB Wer schnell reagiert, lebt länger: Wenn die Dame Euch mit ihrer Knarre bedroht, müsst Ihr schnellstens eine Pfanne greifen – das gibt Kopfschmerzen!



XB Charmant hereingelegt: Während Eure Kollegin einem Wachmann schöne Augen macht, stolziert Ihr unbehelligt in die prunkvolle Villa.



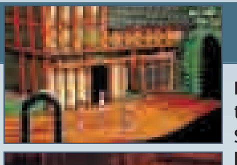
XB Wissenschaft: Hier untersucht George die Maschine eines Professors.



PS2 Starke Frau: Nico schiebt selbst massive Steinklötze herum.

Letzte Bastion für Abenteurer

Die ruhmreiche Vergangenheit der Revolution Studios



Genial: "Lure of the Temptress" und "Beneath a Steel Sky" (unten).

Für Zocker-Veteranen mit Adventure-Faible ist Charles Cecils Spieleschmiede kein unbeschriebenes Blatt: Produzierten die Engländer doch solche Genre-Klassiker wie "Lure of the Temptress" oder "Beneath a Steel Sky" (beide für Amiga und PC). Den Durchbruch schaffte die Truppe jedoch erst mit "Baphomets Fluch": International als "Broken Sword" erschienen, verkauften sich die PSone-, PC- sowie GBA-Episoden des Knobel-Knüllers über zwei Millionen Mal. Nach der kürzlichen Einstellung des Gauner-Thrillers "Good Cop, Bad Cop" wird nun mit Hochdruck an Episode 3 des Firmen-Primus gearbeitet.

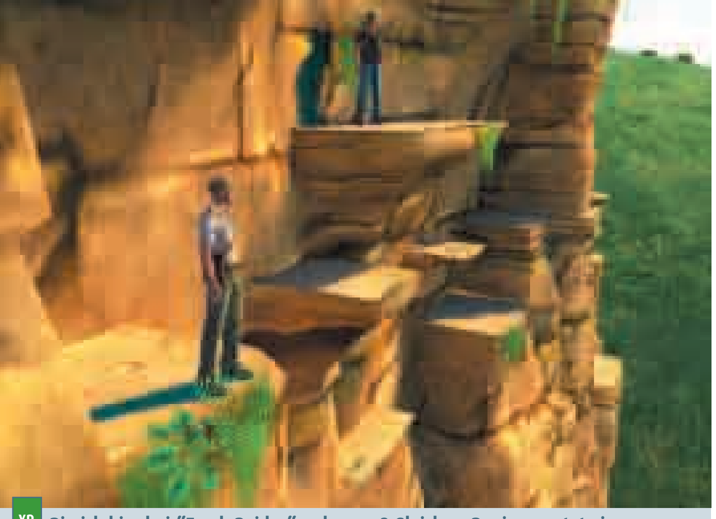
Charles Cecil genießt unter Adventure-Fans Kultstatus.



Noch in Comic-Optik: "Baphomets Fluch 2" auf der betagten PSone.



Mission gescheitert: "In Cold Blood" konnte nicht begeistern.



XB Bin ich hier bei "Tomb Raider", oder was? Gleich zu Beginn wartet eine halsbrecherische Kletter-Einlage auf Euren Recken.

Wer mit dem Ausweichen (ein Knopfdruck genügt) zu lange zögert, muss seinen letzten Spielstand laden. Bei einer weiteren Sequenz sollt Ihr wiederum rechtzeitig nach Gusspfannen schnappen, um der angreifenden Pistolen-Lady was überzubraten – eine ebenso spannende wie unterhaltsame Abwechslung vom Rästel-Alltag. Und weil im späteren Verlauf sogar nichtlineare Schleich-Einlagen sowie spannende Story-Verstrickungen auf Euch warten, steht unser Vorab-Fazit fest: "Baphomets Fluch 3" behält nicht nur liebgewonnene Stärken bei, sondern reichert sie mit sinnvollen Elementen anderer Spiele-Sparten an – das Adventure-Genre lebt! *tk*

Bahomets Fluch 3

Playstation 2

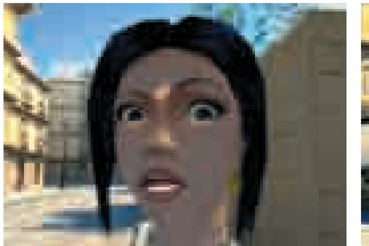
Xbox

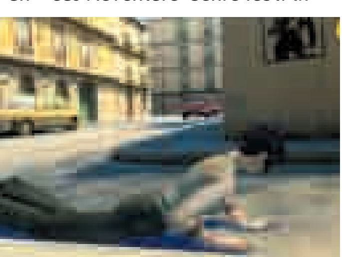
Entwickler:	Revolution, England
Hersteller:	THQ
Genre:	Adventure
D-Termin:	Oktober [PS2]
	Oktober [Xbox]

Auferstanden von den Toten: längst fällige Genre-Renovierung, die alte Adventure-Tugenden mit aktueller Hochglanz-Technik und frischen Einfällen verknüpft.

Gamecube-Alternative

Wenigstens Templerritter: Aus Ermangelung an Genre-Alternativen warten Cube-Inhaber auf die Schwert-Action **Knights of the Temple**.





PS2 Verdammte Innenstadt-Raser: Gerade als Nico über die Straße schlendert, heizt ein knallroter Sportwagen heran. Jetzt müsst Ihr in Windeseile die richtige Taste drücken, sonst landet Eure Schutzbefohlene im Krankenhaus.

Whiplash

Kampf den Tierversuchen: Crystal Dynamics schickt mit Spanx und Redmond ein irres Duo in schräge Jump'n'Run-Abenteuer.

Das zweite neue Crystal-Dynamics-Projekt namens "Whiplash" lockt mit einem herrlich schrägen Heldenpaar: Das Wiesel Spanx und das Kaninchen Redmond mussten als Labor-'Ratten' für fiese Experimente herhalten und haben jetzt die Schnauzen gestrichen voll. Kurzerhand wird ein Ausbruchsversuch gestartet, bei dem das Duo für ordentlich Verwüstung sorgen will.

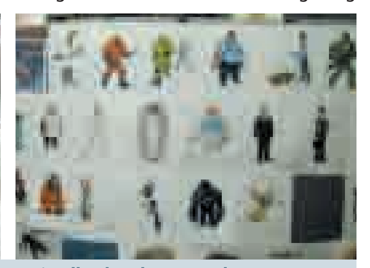
Ihr übernehmt die Kontrolle von Spanx und habt dabei ständig Redmond im Schlepptau: Das Langohr ist nämlich mit einer Kette an Euch gefesselt und muss deshalb stets mit, egal ob es nun will oder nicht. Diese Tatsache nutzt Ihr natürlich schamlos aus, indem Ihr Euren bedauernswerten Partner für alle möglichen Schandtaten zweckentfremdet: Anstürmende Gegner werden kurzerhand mit Redmond als Wurfgeschoss ausgeknockt. Erwischt Ihr genug Feinde, gerät der weiße Pelzball in Rage und fungiert (sobald Ihr an demolierbarer Einrichtung vorbei marschiert) zeitweilig als besonders destruktive Zerstörungsmaschine.



PS2 Beim Ausflug in die Giftmüllhalde erwartet euch eine strahlende Umgebung.



PS2 Sein Name ist Hase: Redmond muss als Allzweckwaffe und -werkzeug ran.



Alles genau geplant: Sämtliche Szenarien sowie alle Charaktere wurden vom Designteam vorab in detaillierten Skizzen und Porträts auf Papier festgehalten.

Tierschutzterror

Zum Glück wurde Euer Fluchthelfer durch die zahlreichen Experimente kräftig abgehärtet, denn Spanx hat noch mehr unangenehme Aufgaben für ihn parat. Soll etwa eine Klospülung blockiert oder eine elektrische Sicherung kurzgeschlossen werden, muss Redmond dafür herhalten – reingestopft in die jeweilige Maschine sorgt er für schnelle Ergebnisse.

Rücken Euch nervige Feinde näher auf die Pelle, wehrt Ihr Euch mit besonders fiesen Mitteln: Steckt das Karnickel in Flammen, packt es in giftigen Schleim oder friert es an Servicestationen ein, um mit ihm noch mehr Schaden anzurichten. Witzige Filmeinlagen mit einem kräftigen Schuss schwarzer Humor sorgen für Lacher und bringen Euch das ebenso sympathische wie durchgeknallte Heldenduo näher oder präsentieren Gemeinheiten ihrer Häscher wie Hamsterkanonen.

Die uns vorliegende Previewfassung benötigt zwar noch eine Menge Feinschliff, zeigt aber das große Potenzial von "Whiplash" bereits gelungen auf: Wer Lust auf ein freakiges Jump'n'Run abseits der gewohnten Knuddelpfade hat, darf sich auf ein launiges Abenteuer freuen. *us*

Whiplash



Playstation 2

Xbox

Entwickler:	Crystal Dynamics, USA
Hersteller:	Eidos
Genre:	Jump'n'Run
D-Termin:	4. Quartal [PS2]
	4. Quartal [Xbox]

Schrägels Action-Jump'n'Run, das mit skurrilen Hauptfiguren, originellen Einfällen und einer deftigen Prise schwarzer Humor für frischen Wind im Genre sorgt.

Gamecube-Alternative

Würfelhüpfer halten sich eher an französische Kost: Bei **Beyond Good & Evil** geht's zwischen Fantasy und SciFi ins Abenteuer.



XB Feuer frei: Bei der Flucht aus dem Labor habt Ihr es nicht nur mit Wissenschaftlern zu tun, auch fiese Wachen mit Flammenwerfern wollen Euch ankokeln.





XB Feuerfest: Mit einem brennenden Hasen schlagt Ihr alles in die Flucht.

weitere Infos @ www.media-games.net

MEDIA GAMES BERLIN

U6-Bahnhof Endstation Alt-Tegel

An+Verkauf +Tausch



Reparaturen +Umbau



Alt-Tegel 11
Plz.:13507

+++24Std. Lieferung | Kostenlose Preislisten | Alle Neuerscheinungen | Tel. Beratung+++



NINTENDO GAMECUBE

	gebraucht	NEU
Capcom2 UK	39,95€	49,95€
Capcom3 UK	39,95€	49,95€
Metroid Prime	34,95€	39,95€
Pikmin	14,95€	19,95€
Resident Evil	29,95€	39,95€
E. Darkness	9,95€	19,95€
Starfox Ad.	34,95€	39,95€
Turok Evo.	14,95€	19,95€
Zelda Limitiert (enthält 3 Spiele)	49,95€	59,95€

+ 150 verschiedene Spiele

PS2 PlayStation.2

	gebraucht	NEU
Rocky	14,95€	19,95€
Heaven	14,95€	19,95€
Spyro	14,95€	19,95€
Twin Caliber	14,95€	19,95€
Silent Hill 2	19,95€	24,95€
Silent Hill 3	39,95€	49,95€
Kingdom Hearts	24,95€	29,95€
Sly Racoon	24,95€	29,95€
Suikoden 3	------	69,95€
RGB-Kabel	------	19,95€

+ 500 verschiedene Spiele

XBOX

	gebraucht	NEU
BigBen XS		
Pad farbig je	--------	19,95€
Rocky	14,95€	19,95€
Gun Metal	14,95€	19,95€
Enter the Matrix	39,95€	49,95€
Dead or Alive 3	19,95€	29,95€
Splinter Cell	34,95€	39,95€
Mortal Kombat 5	39,95€	49,95€
Oddworld	19,95€	24,95€
Rally Sport Ch.	19,95€	24,95€

+ 200 verschiedene Spiele

GAME BOY ADVANCE

	gebraucht	NEU
GameBoyAd. SP		
incl. Spiel NEU	-----	129,95€
YuGiOh!	39,95€	44,95€

+ 150 verschiedene Spiele



NINTENDO 64

	gebraucht	NEU
Pokemon Statium	9,95€	14,95€
Donkey Kong	14,95€	19,95€
Perfect Dark	39,95€	--------

+ 150 verschiedene Spiele

PlayStation

	gebraucht	NEU
Playstation+Pad		
gebr. incl. Chip	49,95€	--------
YuGiOh!	24,95€	29,95€
Crash Bandicoot 2	19,95€	24,95€
Saga Frontier 2	39,95€	49,95€
Silent Hill 1	14,95€	19,95€
Final Fantasy 9	19,95€	24,95€
CT Special Force	14,95€	19,95€
Midway Spiele	------	19,95€
Dancing Stage PE	34,95€	39,95€

+ 800 verschiedene Spiele und viele Rollenspiele

Dreamcast

	gebraucht	NEU
DC Konsole +Pad		
incl. Shenmue	89,95€	--------
Shenmue	39,95€	49,95€
SoulCalibur	29,95€	39,95€
DoA2	19,95€	29,95€
Headhunter	24,95€	34,95€
Grandia 2	49,95€	59,95€
Skies of Arcadia	49,95€	59,95€
Virtura Tennis 2	14,95€	24,95€
MC / Pad je	9,95€	14,95€

+ 200 verschiedene Spiele

Wir reparieren & bauen um

z.B.: Playstation 2 Umbau **99,95€**

24 Stunden Onlineshop @ www.media-games.net

Bitte fordern sie unsere kostenlosen FSK 18 Spieleliste an, dazu benötigen wir eine Kopie ihres Personalausweises

+++ Viele neue und gebrauchte Spiele, für alle Konsolen, auf telefonische Anfrage+++



Pokémon

NEU Pokemon Rubin & Saphir

Treffe mehr als 100 neue Pokemon mit mehr Rätseln. Ein muss für RPG-Fans

je 44,95€



CT Special Forces

-Der geniale Metal-Slug Klon- und viele andere coole GBA Spiele ab 9,95€

14,95€





Pokemon-Set

N64 Konsole & Pad gebr. + Pokemon Stadium & Pokemon Gelb NEU

39,95€

X-Box + Spiel
PS2 + Spiel
NGC+MC + Spiel

159,95€



www.media-games.net Für FSK 18 online Abfrage vorhanden

Wir freuen uns über ihren Besuch:
Geöffnet von Mo-Sa: 10-20 Uhr
Anbindung:U-Bahnhof Alt-Tegel (U6)

BESTELL-HOTLINE: 030/43776555

Rainbow Six 3

Präsentiert das Digi-Gewehr: Tom Clancys rüde Antiterror-Fantasien bescheren Xbox-Schützen ein weiteres Action-Highlight – geniale Optik und Teamspaß inklusive.



XB Cool bleiben! Die ängstliche Geisel darf auf keinen Fall sterben.

XB Sprengkommando: Fette Detonationen reißen schon mal Wände ein.

XB Referenz an den Action-Streifen "The Rock": Im Duschraum werden Eure Kameraden von fiesen Terroristen eingekesselt.

Diese wehenden Vorhänge und den Wärmeblick kenne ich doch! Bereits beim flüchtigen Blick auf Ubi Softs neueste Militär-Schießerei werden Erinnerungen an "Splinter Cell" wach. Kein Wunder, verwenden die Entwickler aus Montreal doch dieselben Grafik-Routinen wie beim Schleich-Welterfolg – wahrlich kein Fehler! Spielerisch schlägt "Rainbow Six 3" hingegen ungleich grobere Töne an: Während Sam Fisher heimlich hinter feindlichen Linien rumkrabbelt, lasst Ihr hier in Ego-Sicht blaue Bohnen sprechen.

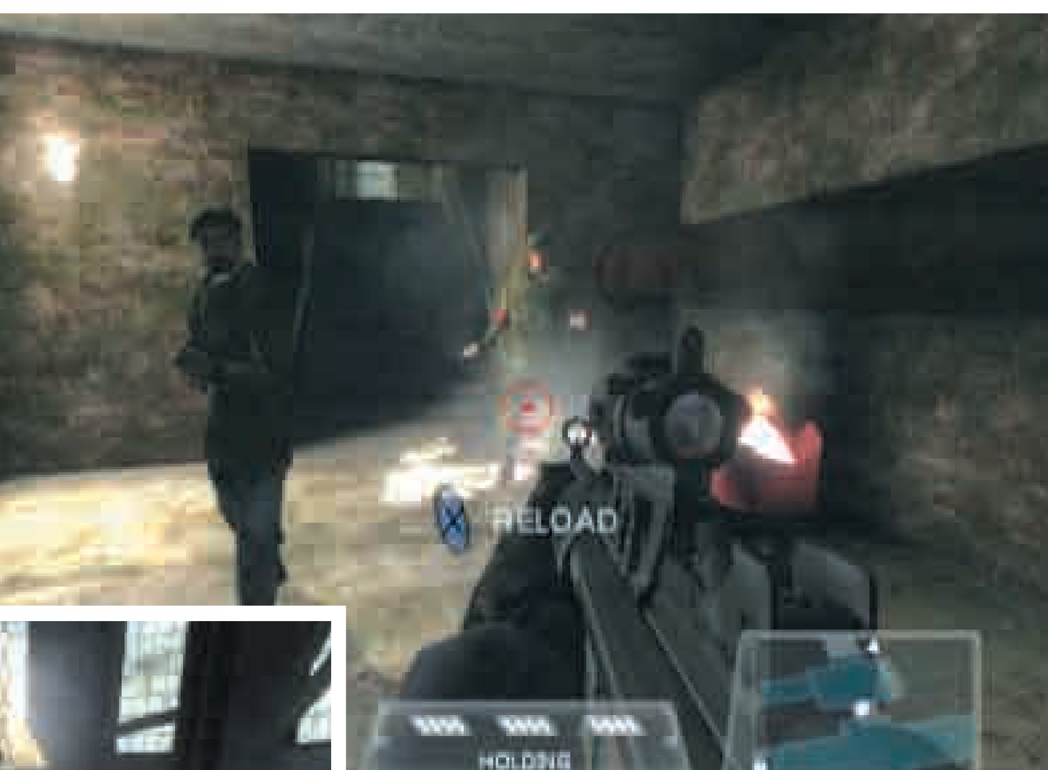
Stillgestanden!

Anders als bei Genre-Verwandten vom Brutalo-Schlage eines "Soldier of Fortune 2" wird aber auch Taktik-Geschick von Euch verlangt: Ihr übernehmt nämlich als Ding Chavez (Cineasten kennen den Mann aus "Das Kartell") die Leitung über eine vierköpfige Elite-Einheit. Eure Digi-Waffenbrüder Louis Loiselle, Eddie Price und Teutonen-Söldner Dieter Weber gehören zum Besten, was die Militärakademie hergibt: Egal ob nun ein Hinterhalt vereitelt oder Geiselnehmer umgelegt werden sollen – das Söldner-Trio reagiert clever, blitzschnell und ohne Euer Zutun. Ausgebuffte Strategen legen dennoch lieber per effizienter Team-Kontrolle selbst Hand an: So öffnet ein Knopfdruck das kreisförmige Befehlsmenü, mit dem Ihr alsdann gezielte Kommandos erteilt. Besonders bequem: Die jeweils verfügbaren Anweisungen passen sich der aktuellen Kampf-Situation an. Zeigt Ihr via Fadenkreuz auf eine geschlossene Türe, stehen Order à la 'Aufsprengen und dann den Raum säubern!' oder 'Blendgranate reinwerfen!' zur Wahl. Ein Klick in freiem Gelände eröffnet dagegen Taktiken wie 'Folgt mir!'.





XB Blendender Effekt: Explodiert eine Leuchtgranate, 'friert' das Bild kurz ein.



XB Der denkbar ungünstigste Moment: Gerade als Ihr Euch mit zwei schnurrbärtigen Bösewichten balgt, geht die Munition zur Neige – schnell nachladen!



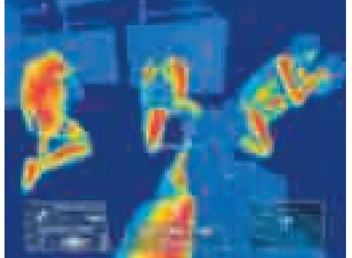
XB Heimatgefühle: Team-Kollege Dieter Weber kommentiert sämtliche Ereignisse in astreinem Teutonen-Englisch – unfreiwillige Lacher sind da vorprogrammiert.





XB Ihr seid der Chef: Via Befehlskreisel (links) werden einzelne Kommandos ausgegeben, die Eure KI-Kumpels flugs und zielstrebig in die Tat umsetzen.





XB Schöne Grüße von Sam Fisher: Sowohl Nachtsicht als auch Infrarotsensor kennt Ihr bereits aus "Splinter Cell" – die coole Optik verblüfft nach wie vor.

Todbringendes Timing

Angehende Generäle dürfen gar so genannte 'Zulu Go Codes' festlegen: Auf diese Weise merken sich Eure KI-Mitstreiter eine Befehlsfolge, die Ihr zum gewünschten Zeitpunkt in Gang setzt – genial, um beispielsweise Flankenangriffe zu timen oder Gangster in die Zange zu nehmen! Besitzern von Xbox Live respektive des zugehörigen Headsets verspricht Ubi Soft ein Extra an Terror-Spannung: So bietet Ihr den Verbrechern mit drei menschlichen Coop-Kumpels Online-Paroli oder nutzt den Communicator in "SOCOM"-Manier zur Befehlsvergabe. Über die Güte von Spracherkennung wie Mehrspieler-Part lässt sich indes nur mutmaßen, denn zitierte Gimmicks waren leider in unserer Vorabversion noch nicht integriert.

Feinstes Taktik-Inferno

Ungeachtet dessen verheißt der spielbare Alcatraz-Level bereits Positives: Hochauflösende Schauplätze samt todschicker Explosionen, griffige Baller-Kontrollen, intelligente CPU-Recken sowie eine markerschütternde Geräuschkulisse transportieren Euch direkt aufs legendäre Knast-Eiland. Wenn Ihr dann kurz vor Auftragserfüllung per Nachtsicht einen feindlichen Sniper-Kerl erspäht, ist die Spannung garantiert am Siedepunkt. Im fertigen Spiel säubert Euer auf Häuserkampf spezialisierter Trupp übrigens noch die England-Kapitale London, rettet in Rio de Janeiro ausgemergelte Geiseln und wagt schließlich einen Abstecher auf die schwülen Cayman-Inseln – überall wüten böse, von Romanschreiberling Clancy erdachte Rebellen. *tk*

Rainbow Six 3

Xbox

Entwickler:	Ubi Soft Montreal, Kanada
Hersteller:	Ubi Soft
Genre:	Taktik-Shooter
D-Termin:	November

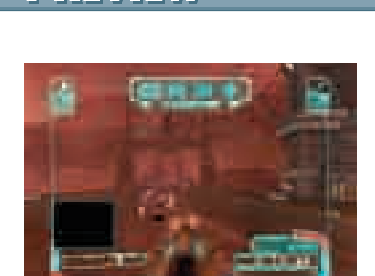
Volltreffer! Mit einer Prise Taktik gewürzte, audiovisuell exzellente Team-Knallerei – dank Online-Modi und Simpel-Steuerung auch für Genre-Einsteiger spannend.

Playstation-2-Alternative

Krieg im Wüstensand: PS2-Militaristen freuen sich auf **Conflict: Desert Storm 2** – ab Herbst gehen die Irak-Scharmützel weiter.

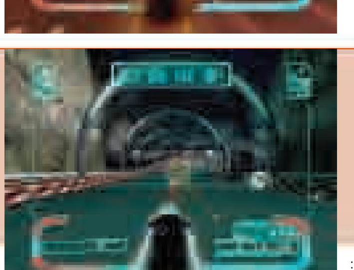
Gamecube-Alternative

Auch der Würfel darf kämpfen: Eine Umsetzung von **Conflict: Desert Storm 2** soll Anfang nächsten Jahres im Cube-Laufwerk rotieren.



XGRA

Acclaim füllt das Sommerloch: Der futuristische Flitzer steht kurz vor dem Start – wir wagen eine letzte Proberunde.



XB Je nach Wetter seht Ihr klar oder werdet z.B. von Windböen behindert.

Während viele Hersteller die Sommermonate ungenutzt verstreichen und ihre Produkte lieber in der ebenso riskanten wie überfüllten Vorweihnachtszeit mit dutzenden Konkurrenten rangeln lassen, geht Acclaim einen anderen Weg: Wie schon vor zwei Jahren mit "XG3" gibt's auch 2003 ab Ende August einen futuristischen Rennspielknüller, mit dem Raser die heiße Zeit verbringen können.

Statt die Nummerierung mit dem vierten Teil fortzuführen, trägt die langlebige Flitzerei (die erste Episode ging bereits 1997 auf dem N64 an den Start) nun den eigenwilligen Namen "XGRA": Hinter dem Buchstabensalat verbirgt sich die 'Xtreme-G Racing Association', also praktisch die 'FIA' des Zukunftssports. Diesmal bekam die Tempobolzerei nämlich einen 'offiziellen' Rahmen verpasst, unter dem Ihr zu zahlreichen Meisterschaften antretet und der sich auch spielerisch von den Vorgängern abhebt.



PS2 Auch diesmal dürfen mehrere Fahrer gegen- oder miteinander ran: Je nach Konsole sind zwei (PS2) bis vier Mitspieler gleichzeitig am Werk.

PS2 Tempo-Overkill: In einigen Passagen fällt die Fahrbahn so breit wie noch nie aus.

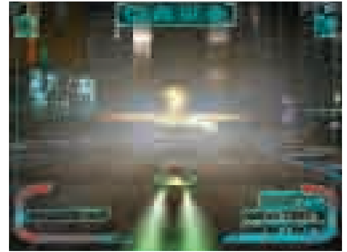
Ballern mit Plan

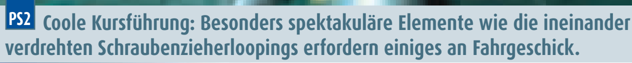
So wurde u.a. der Waffeneinsatz konsequent verändert: Ihr kauft Euch nicht mehr zwischen den Rennen vom Preisgeld frische Wummen, sondern steht zu Beginn eines Laufes immer nur mit Eurer Primärknarre am Start – je nach Team und Vehikel ballert Ihr mit konventionellen Maschinengewehren und Raketenwerfern oder modernen Ionengeschossen. Um mehr Verwüstungsmöglichkeiten ins Spiel zu bringen, gibt's fiese Sekundär-Waffen: Beginnend vom Energiesauger, der die Vorräte anderer Fahrer anzapft, über Minen, Laserschneider und wuchtige Granaten bis zu einer Satellitenstation, die aus dem All den Wunschfeind atomisiert, ist alles dabei – friedfertige Gesellen setzen wiederum Temposchübe und Schutzschilde für die eigene Sicherheit ein.

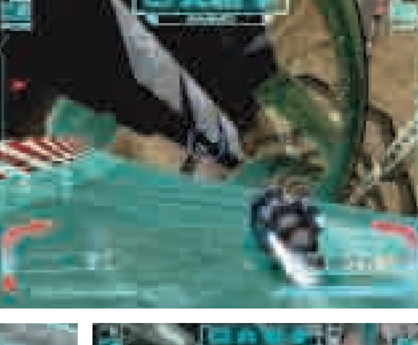
Der Haken an der Sache ist allerdings, dass Ihr Euch diese praktischen Extras erst erarbeiten müsst, indem Ihr auf der Piste herumliegende Energiepakete aufsammelt, bevor sie die Kontrahenten schnappen. Auch offensive Spielweise wird belohnt: Killt Ihr einen Gegner und greift Euch



PS2 Wo gehobelt wird, da fallen Späne: Schon einfache Granaten sorgen für ansehnliche Explosionen, kräftigere Geschosse hinterlassen feurige Krater.





PS2 Coole Kursführung: Besonders spektakuläre Elemente wie die ineinander verdrehten Schraubenzieherloopings erfordern einiges an Fahrgeschick.




PS2 Keine Zeit für Sightseeing: Die schicken Umgebungsoptiken könnt Ihr während der Rennen kaum in Ruhe genießen.


PS2 Weites Feld: Die eingestreuten Offroad-Abschnitte fallen allesamt erfreulich übersichtlich aus.

das übrig gebliebene Wrack, wird Eure Maschine noch während der Fahrt mit einer stärkeren Primärwumme ausgestattet.

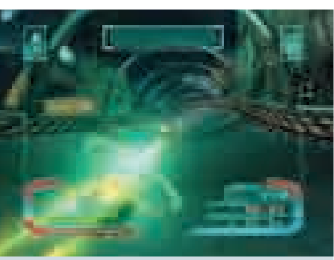
Die Zukunft ist schnell

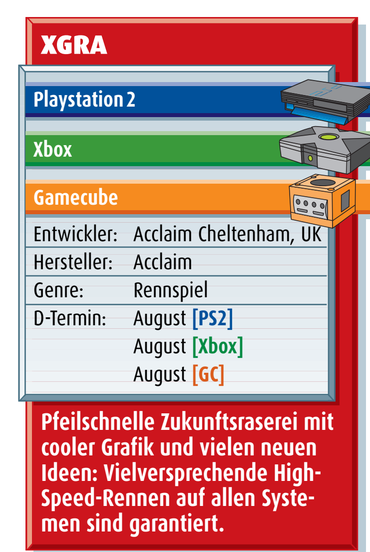
Die Turbonutzung bekam ebenfalls eine Generalüberholung verpasst: Bei "XGRA" könnt Ihr nicht mehr auf Knopfdruck Euren Schildvorrat anzapfen, um schneller zu fahren. Stattdessen findet Ihr nun auf allen Pisten Beschleunigungsstreifen, die Euch schneller nach vorn katapultieren – wer also nicht die passende Fahrlinie ausklügelt, rollt dem Feld auf Dauer gnadenlos hinterher.

Damit Ihr diese frischen Ideen auch entsprechend ausleben könnt, gibt's einen kompletten Satz neuer Pisten: In sieben Szenarien mit je zwei Kursen packten die Entwickler von Acclaim Cheltenham Altbekanntes wie aberwitzige Gefälle und Steigungen oder magenverdrehende Loopings und Korkenzieherpassagen ebenso rein wie pfiffige Neuerungen. So könnt Ihr schon mal den vorgegebenen Weg kurzerhand seitlich verlassen und auf einer Ebene tiefer weiterrasen oder Ihr flitzt zeitweise durch unbefestigte, staubige Offroad-Abschnitte.

Neben der Streckenzahl wurden auch die Rennvariationen aufgebohrt: Im umfangreichen Karriere-Modus könnt Ihr z.B. bei entsprechendem Erfolg den Rennstall wechseln oder Ihr verfolgt spezielle Auftragsziele. Außerdem gelten je nach Wettbewerb Einschränkungen: Mal wird ein Tempolimit verankert, mal der Waffeneinsatz verboten oder zusätzliche Artillerie auf der Strecke aktiviert, die Euch kurzerhand unter Beschuss nimmt.

Außer den spielerischen Verbesserungen sorgt vor allem die aufgebohrte Optik für Freude: Jeder Kurs protzt mit variablen Tageszeiten und Wetterbedingungen sowie deutlich erhöhter Detailzahl am Streckenrand. Egal ob Raumstation auf dem Mars oder unterseeische Forschungseinrichtung – die Umgebungen glänzen mit einem hervorragenden Ambiente, das in einem halsbrecherischen Tempo an Euch vorbeirauscht. Unsere Preview-Version hatte zwar noch mit einigen Macken zu kämpfen, schürte aber die Vorfreude bereits kräftig an. Ob das fertige "XGRA" auch alle Versprechungen halten kann, sagen wir Euch im ausführlichen Test in der nächsten Ausgabe. *us*


NGC Tradition pur: Jedes "Extreme-G" ging auch auf Nintendo-Hardware an den Start, "XGRA" darf da natürlich auch nicht fehlen.


XGRA

Playstation 2
Xbox
Gamecube

Entwickler:	Acclaim Cheltenham, UK
Hersteller:	Acclaim
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	August [PS2]
	August [Xbox]
	August [GC]

Pfeilschnelle Zukunftsraserei mit cooler Grafik und vielen neuen Ideen: Vielversprechende High-Speed-Rennen auf allen Systemen sind garantiert.

Star Wars: Knights of the Old Republic

Darauf haben alle SciFi-Anhänger sehnsüchtig gewartet: Wird die fertige US-Fassung von Biowares Mammut-Rollenspiel den opulenten Vorschusslorbeeren gerecht?



Egal ob nun krude Rennerei, vergurktes Action-Adventure oder müdes Beat'em-Up: Das altehrwürdige "Star Wars"-Universum stand für zahlreiche Konsolen-Adaptionen Pate – zumeist mit eher spärlichem Kritiker-Erfolg. Lediglich die alljährlichen Weltraum-Schießereien von Factor 5 erfreuen sich steter Beliebtheit. Doch jetzt wagt LucasArts unter kompetenter Mithilfe der PC-Entwickler Bioware einen Neuanfang. Und das im wahrsten Sinne des Wortes: "Knights of the Old Republic" transportiert die legendäre Sternensaga nämlich nicht nur erstmalig in RPG-Gefilde, sondern rollt zusätzlich die Vorgeschichte von Luke Skywalker & Konsorten auf. Genauer gesagt finden sich Xbox-Abenteurer satte 4.000 Jahre vor den berühmten Leinwand-Episoden wieder. Auf liebgewonne SciFi-Zutaten müsst Ihr aber trotz intergalaktischem Altertum keineswegs verzichten. Stoßen Jedi-Jünger doch an jeder Polygon-Ecke auf "Star Wars"-Markenzeichen: So bereist Ihr altbekannte Planeten wie die Wüstenwelt Tatooine, trefft auf frühere Robo-Baureihen von R2D2, bestaunt riesige

XB Abgehoben: Via Jedi-Kraft lasst Ihr armselige Fieslinge schweben.

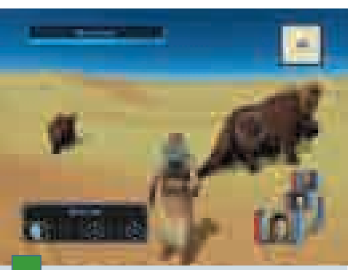
XB Hell oder dunkel? Euer Held wird stets vor Wahlmöglichkeiten gestellt.

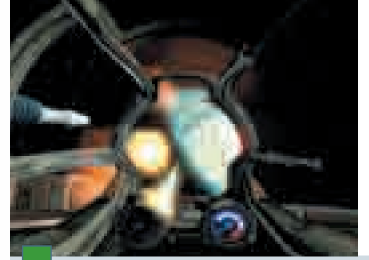
XB Gut aufgestellt: Um gegen Riesenbiester wie den Rancor (links) zu bestehen, solltet Ihr im Party-Menü (rechts) die richtigen Team-Partner auswählen – unser Darth MAN!AC hat's schon zum Jedi-Meister gebracht.



XB Herr der Zeit: Besonders bei solchen Massenschlachten kommt die Stopp-Funktion sehr gelegen – das Getümel würde sonst arg unübersichtlich.


XB Fernbedienung: Via geknacktem Computer schaltet Ihr Wachdroiden ab.

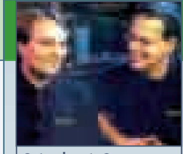

XB Staubiges Land: Auf Tatooine läuft Darth MAN!AC in Verkleidung rum.



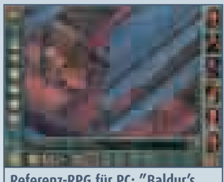

XB Action-Abwechslung vom Rollenspiel-Alltag: Ab und an klemmt Ihr Euch hinter die Bordkanone Eures Raumkreuzers (links) oder bestreitet Pod-Rennen (rechts).

Götter vom Rollenspiel-Olymp

Die Erfolgsgeschichte der kanadischen Entwicklerschmiede Bioware


Gut gelaunt: Greg Zeschuk und Ray Muzyka erobern die Xbox-Welt.

"Unsere Mission ist, die Welt zu unterhalten": Gemäß ihrem Leitspruch werkeln die beiden Bioware-Gründer Greg Zeschuk und Ray Muzyka nun seit acht Jahren an spielenswerter PC-Software. Ob nun die RPG-Reinkarnation "Baldur's Gate", das abgedrehte Action-Spektakel "MDK 2" oder der aktuelle Topseller "Neverwinter Nights" samt seines Add-Ons – was die beiden Doktoren der Medizin (kein Scherz!) anfassten, wurde zu Verkaufsgold. Mit dem aktuellen "Star Wars: Knights of the Old Republic" wagt sich das kongeniale Rollenspiel-Duo erneut ins Konsolen-Segment – und auch hier scheint der Erfolg vorprogrammiert.


Referenz-RPG für PC: "Baldur's Gate" machte Bioware berühmt.


Kam auch für PS2: Die abgedrehte Zukunfts-Ballerei "MDK 2".

Dank Editor eroberte auch "Neverwinter Nights" die Charts.

Sternenkreuzer, lauscht Chewbaccas Wookie-Verwandten und balgt Euch mit der erzbösen Sith-Bruderschaft. Letztere werkeln in Gestalt ihres Anführers Lord Malak an der Gewinnung einer mysteriösen Energiequelle – dem sagenumwobenen 'Star Forge'.

Lichtschwert im Einsatz

Zu Beginn interessiert dies Euren mit mageren Grundwerten gesegneten Eigenbau-Schützling noch herzlich wenig: Vielmehr werdet Ihr ohne Umschweife in Kampfhandlungen auf einem Raumschiff verwickelt. Damit selbst Genre-Frischlinge nicht von Zahlen erschlagen werden, geben Tutorial-Bildschirme Starthilfe: Obschon sämtliche Kloppereien bzw. Laser-Schießereien auf kompliziertem Rollenspiel-Regelwerk à la 'Stärke +3' beruhen, laufen die Gefechte automatisch in Echtzeit ab. Ein cleverer Trick bringt dennoch Ordnung ins Chaos: So dürft Ihr jederzeit pausieren, um Euren bis zu drei Party-Mitgliedern Anweisungen zu geben – selbst ganze Aktionsfolgen lassen sich eingeben. Welche Optionen offen stehen, unterliegt selbstredend der jeweiligen Charakter-Klasse. Während ausgebildete Jedi-Ritter per 'Macht-Attacke' aufräumen oder Kumpels heilen, ballern beispielsweise Scharfschützen lieber aus sicherer Entfernung. Für friedfertige Unterhaltung zwischen zitierten Kampf-Einlagen sorgen hingegen ungezählte CPU-Passanten: Mal erzählt Euch eine Frau von ihrem ruppigen Gatten, mal verlangen Banditen nach Wegzoll. Klar, dass bei solchen Konversationen oftmals Aufträge sowie wichtige Story-Hinweise rausspringen. Eure gelaberten Antworten respektive die Wahl der nächsten Mission wollen aber weise überlegt sein: Als ungeschliffener Jungspund schwankt Ihr zwischen heller und dunkler Seite der Macht. Wer ergo arme Zivilisten abmurkst oder Team-Kollegen schamlos anlügt, verschiebt seine Seelen-Balance immer weiter gen 'Darth - Vader'-Zustand. Bald reagieren sowohl Eure Mitstreiter als auch der Spielhergang auf fortwährende Missetaten: Im letzten Abschnitt der Weltall-Expedition teilt sich die Story in zwei Pfade – je nachdem, ob Ihr brav oder böse gehandelt habt.
Sämtliche Facetten von Biowares Rollenspiel-Hoffnung aufzulisten, würde den Rahmen dieses Previews sprengen. Nichtsdestotrotz fällt unsere Prognose euphorisch aus: Selten griffen spannende Handlung, stimmige Schauplätze, motivierende Rätsel-Passagen und ein intuitives Kampf-System so perfekt ineinander. *tk*

Star Wars: Knights of the Old Republic

Xbox	
Entwickler:	Bioware, Kanada
Hersteller:	LucasArts
Genre:	Rollenspiel
D-Termin:	September

Das Imperium schlägt zurück: sauber inszeniertes Mammut-Rollenspiel mit ungemein packender Handlung und grandioser Lizenz – ein Muss für "Star Wars"-Fans.

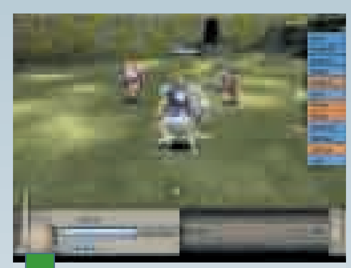
Playstation-2-Alternative

Sony-Fantasten reisen nicht durchs All, sondern ins Märchenland: Den Test zu Dark **Chronicle** lest Ihr in der nächsten MAN!AC.

Gamecube-Alternative

Daumen drücken: Mit etwas Glück präsentieren wir Euch bald die Import-Fassung von Squares **Final Fantasy: Crystal Chronicles**.

Gladius


XB Wo willst du hin? Die Positionierung Eurer Kämpfer entscheidet.


XB Maue Präsentation: Die Kamera zoomt zwar gelegentlich an die Krieger heran und zeigt spektakuläre Kampfszenen, wirklich hübsch wird's aber nie.


XB Herzschmerz: Eine Liebesgeschichte gibt's obendrein – nach dem Kampf!

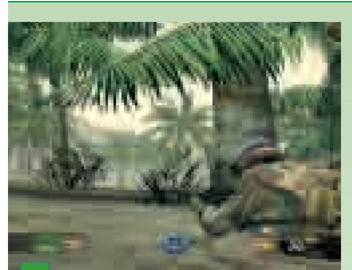
Mit reichlich Verspätung probiert LucasArts, vom Erfolg des Oscar-prämierten Kinofilms "Gladiator" zu profitieren. Anders als die rabiate Thematik vermuten lässt, haut Ihr Euren Widersachern jedoch nicht in Echtzeit eins auf die Rüstung: Vielmehr kommt "Gladius" als rundenbasierte Strategie mit einer Prise Action daher. Als Leiter einer antiken Kämpfer-Akademie seid Ihr für Rüstzeug wie Verfassung angeheuerter Recken zuständig – am Turniertag geht's dann in die Vollen. Sämtliche Arenen unterteilen sich in Quadrate, auf denen Eure Polygon-Kämpen sodann je nach verfügbaren Aktionspunkten umhertraben. Wer schließlich in die Reichweite eines Widersachers gerät, lässt via Auswahlmenü diverse Klingen sprechen. Damit etwas Abwechslung ins strategische Geschehen kommt, wollen genannte Attacken durch Action-Einlagen verstärkt werden: So stoppt Ihr in Golf-Manier ein Schwungmeter oder hämmert wie wild auf die Tasten. Die Präsentation schmeckt jedoch nur anspruchslosen Taktikern: Grobe Charaktere und öde Schlachtfelder vergällen den Spaß an unserer Preview-Version – das haben die strategischen Scharmützel nicht verdient.

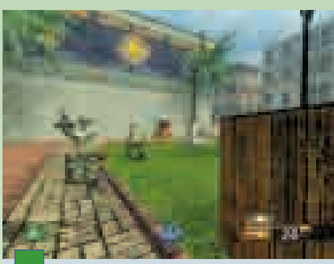
Playstation 2
Gamecube
Xbox

Hersteller:	LucasArts
Genre:	Action
D-Termin:	September

Fürs Hirn: gewitzte Römer-Taktik mit dezenter Action-Schlagseite und strategischem Tiefgang – optisch leider arg dürftig.

Ghost Recon: Island Thunder


XB Dschungel-Kämpfer: Die mitgelieferten Karten bieten viel Variation.


XB Wo ist der Fidel? In Kuba stellt Ihr Euch dem knallharten Häuserkampf.

Im PC-Lager längst kommerzielle Tradition, erobern Missions-Discs nun auch den Konsolen-Sektor. Netterweise knöpft Euch Ubi Soft fürs "Ghost Recon"-Zusatzpaket jedoch nur lasche 40 Euro ab, und der Titel ist auch ohne das ursprüngliche Vollpreis-Spiel eigenständig lauffähig. Das Kernstück des Insel-Donners stellt die taufrische Solo-Kampagne dar, in der Ihr Kuba vor gemeinen Terroristen schützt. Zusätzlich staunen Taktik-Schützen über insgesamt zwölf Multiplayer-Missionen (vier Fan-Favoriten und acht komplett neue) sowie zwei zusätzliche Online-Modi. Weil wir letztere wegen noch fehlender Internet-Gegner bislang nicht antesten konnten, noch ein paar Worte zur Technik: Solide inszeniert, gehören die frischen Areale sicher nicht zur Oberklasse – Online-Söldner stört's aber kaum.

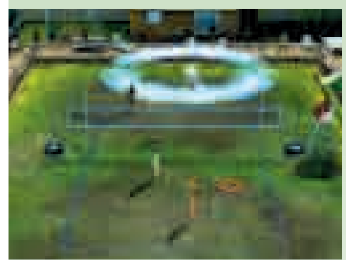
Xbox

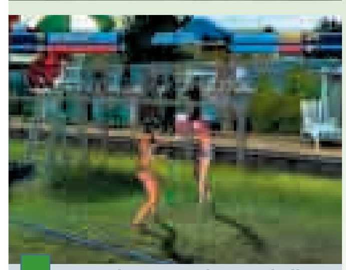
Hersteller:	Ubi Soft
Genre:	Taktik-Shooter
D-Termin:	Oktober

Frisches Ballerfutter: Preisgünstige Erweiterung, die mit neuen Missionen sowie Spielmodi für lange Online-Nächte sorgt.

Outlaw Volleyball

Nach Golf überarbeiten die Entwickler von Hypnotix eine weitere Sportart nach ihren eigenwilligen Vorstellungen: Bei "Outlaw Volleyball" tretet Ihr in den gewohnten Zweierteams zu heißen Duellen an, bei denen selbst Tecmos Silikonwunder neidisch werden. So orientiert sich nicht nur die durchdachte Steuerung mehr an "Beach Spikers" und sorgt damit für komplexere Matches, auch die Charaktere protzen mit mehr Individualität und (bei den weiblichen Teilnehmerinnen) gnadenlos plakativer Hauptpräsentation. Um dem Namen gerecht zu werden, dürft Ihr auf Knopfdruck wieder Eure Wut auslassen: Macht Eure Kontrahenten in einer Prügeleinlage nieder, um so deren Spiel zu schwächen. Neben freischaltbaren Extras im Karriere-Modus lockt vor allem die "Xbox Live"-Unterstützung. Kleine Fehler im Matchverlauf müssen jedoch noch behoben werden.



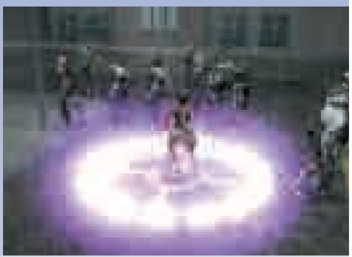

XB Kriegt Ihr einen Schmetterball (oben), rächt Ihr Euch mit Prügeln.


Xbox

Hersteller:	TDK
Genre:	Sportspiel
D-Termin:	September

Interessanter "DOAX"-Rivale mit ideenreicher Steuerung und launigen Rüpeleien. Kleine Macken trüben den positiven Eindruck.

Hunter: The Reckoning – Wayward

PS2 Funkelnde Magie mögen kleine Zombies nie: Jeder der Protagonisten wuchert mit rabiaten Spezial-Angriffen und justierbaren Charakter-Werten.

Vivendi schlachtet seinen Virgin-Neuzugang kräftig aus: Neben dem Xbox-Sequel (siehe rechts) besuchen nun auch PS2-Metzger die verwunschene Stadt Ashcroft. Während sich am eigentlichen Monster-Mordern via Analogstick-Steuerung kaum was geändert hat, freut Ihr Euch über feine Verbesserungen im Spielablauf: So verschwinden die vier wählbaren Exorzisten nun nicht mehr hinter Wänden – sichtversperrende Objekte werden jetzt nämlich ausgeblendet. Außerdem bekommen Fern- wie Nahattacken neuerdings ihren eigenen Pad-Knopf zugewiesen. Selbst der lineare Levelverlauf wurde gestrichen: Am Anfang jeder Welt sucht Ihr Eure nächste Kampfstätte aus. Schade bloß, dass Sony-Schlächter mit einem beschnittenen Mehrspieler-Modus leben müssen: Höchstens zwei Kämpfer dürfen ran.

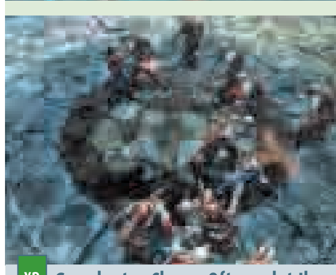
Playstation 2

Hersteller:	Vivendi Universal
Genre:	Action
D-Termin:	3. Quartal

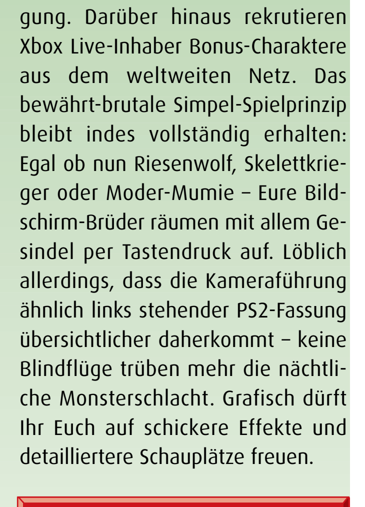
Umsetzung mit Hintergedanken: inhaltlich aufgemöbelte PS2-Variante der Action-Schlachtplatte in ordentlicher Verpackung.

Hunter: The Reckoning – Redeemer

Dieses Kaff kommt einfach nicht zur Ruhe: Zehn Jahre nachdem Ihr in Teil 1 das Städtchen Ashcroft von Zombie-Horden befreit habt, kriecht das Böse wieder aus seiner Gruft. Gottlob schicken die Entwickler tatkräftige Verstärkung: Mit dem rabiaten Mädel Kaylie Winter steht Euch ab sofort ein fünfter Jäger zur Verfügung. Darüber hinaus rekrutieren Xbox Live-Inhaber Bonus-Charaktere aus dem weltweiten Netz. Das bewährt-brutale Simpel-Spielprinzip bleibt indes vollständig erhalten: Egal ob nun Riesenwolf, Skelettkrieger oder Moder-Mumie – Eure Bildschirm-Brüder räumen mit allem Gesindel per Tastendruck auf. Löblich allerdings, dass die Kameraführung ähnlich links stehender PS2-Fassung übersichtlicher daherkommt – keine Blindflüge trüben mehr die nächtliche Monsterschlacht. Grafisch dürft Ihr Euch auf schickere Effekte und detailliertere Schauplätze freuen.

XB Geordnetes Chaos: Oft werdet Ihr von dutzenden Monstern malträtiert.



Xbox

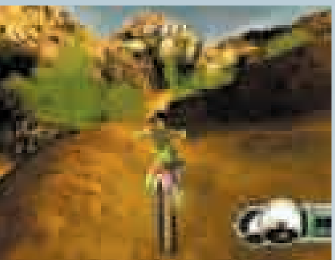
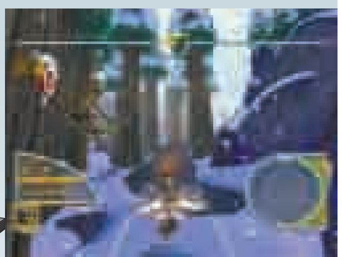
Hersteller:	Vivendi Universal
Genre:	Action
D-Termin:	3. Quartal

Die Rückkehr der Satansbrut: an Umfang wie Lebenssaft reiche Untotenorgie – dank verbesserter Kamera stärker als Teil 1.

Freaky Flyers

Fun-Racer haben seit "Mario Kart" eine lange Tradition, die "Freaky Flyers" nun gebührend fortsetzen will. Dazu habt Ihr die Auswahl aus 13 Comic-Charakteren und deren fliegenden Kisten. Im Adventure-Modus bestreitet Ihr Wettkämpfe u.a. in Dschungeln, verschneiten Bergen oder Wildwest-Szenarios. Für eine gute Platzierung sammelt Ihr Power-Ups und Boni ein, um Euren Gegnern Saures in Form von Raketen zu geben. Dazu erwarten Euch Rasereien gegen Levelbosse.

Zwar gibt's auf grafischer Seite wenig auszusetzen, auch das Streckendesign könnte gefallen, wäre da nicht das nervige Hängenbleiben ob der ungenauen Kollisionsabfrage. Richtiges Gefühl für das Fluggerät bekommt Ihr durch die schwammige Steuerung ebenfalls kaum.

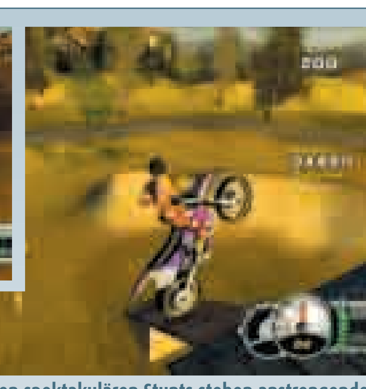
PS2 Beim Flug mit Hindernissen sammelt Ihr versteckte Boni.

Playstation 2 / Gamecube / Xbox

Hersteller:	Midway
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	3. Quartal

Uninspirierte Spaß-Raserei, die mit ordentlicher Grafik gefällt, aber mit haarsträubender Kollisionsabfrage enttäuscht.

Freestyle Metal X



XB Neben spektakulären Stunts stehen anstrengende Bergrennen an Steilhängen an (oben links).

Höher, weiter, schneller: Bei Midways neuestem Trendsport-Raser tretet Ihr als draufgängerischer Zweirad-Haudegen an. Dabei löst Ihr nach "Tony Hawk"-Manier diverse Aufgaben in den weitläufigen Levels. Für hohe Sprünge und spektakuläre Stunts hagelt's Energieboni, um mit brennenden Reifen und schneller Beschleunigung auf die Schanze zu rasen. Außerdem tretet Ihr bei Bergrennen oder Sprungwettbewerben an. Leider steuern sich die Bikes etwas träge und ungenau – auch die Levels könnten mehr Abwechslung vertragen. Dafür entschädigt ein cooler Heavy-Metal-Soundtrack.



Playstation 2 / Gamecube / Xbox

Hersteller:	Midway
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	September

Technisch solide Zweirad-Raserei mit vielen Spielmodi und weitläufigen Levels, aber ohne große Innovationen.

Amplitude



PS2 Nur nicht den Kopf verlieren: Die "Amplitude"-Grafik legt mit ihrem psychedelischen Neon-Stil auf den Vorgänger noch eins drauf.



PS2 Kreative Köpfe basteln sich eigene Remixes der Songs.



PS2 Strecken-Gedrängel: Bis zu vier Musiker machen sich gleichzeitig breit.

Sonys Internetpläne gehen in die zweite Phase: Durften Onlinezocker bislang nur mit "SOCOM" oder "Twisted Metal: Black" um sich ballern, steht nun in Kürze das komplette Kontrastprogramm an – bei "Amplitude" kommt es auf Gehör und Geschick an.

Der Nachfolger des letztjährigen Musikspiels "Frequency" übernimmt die Spielmechanik des Erstlings nahezu komplett und poliert nur einige Feinheiten auf. Diesmal sitzt Ihr virtuell in einem Gleiter und rauscht über eine Art Datenautobahn, bei der jede Spur einen Teilaspekt eines Songs wie Gitarre, Bass, Drums oder Gesang symbolisiert. Dabei scrollen Symbole auf Euch zu, die Ihr per Druck auf eine von drei Tasten zeitgenau erwischen sollt – schafft Ihr eine Combo, spielt der Abschnitt eine Weile automatisch weiter und Ihr könnt Euch einer anderen Spur zuwenden. Damit das Geschehen nicht zu eintönig wird, sorgen Extras und wilde Kursführungen für Abwechslung, außerdem protzt das Songrepertoire mit großen Namen. Unter den über 25 Titeln finden sich beispielsweise Beiträge von David Bowie, Pink, Blink 182, Papa Roach, Garbage oder auch Herbie Hancock.

Neben der aufpolierten Optik lockt besonders die Möglichkeit, online mit bis zu drei anderen Zockern mit- oder gegeneinander zu musizieren – aber keine Sorge, dank Multitap geht's auch zu Hause prima.



Playstation 2	
Hersteller:	Sony
Genre:	Musikspiel
D-Termin:	September

Stylischer Geschicklichkeitstest mit leicht begreifbarem Prinzip, hochkarätiger Musik und interessanten Online-Optionen.

Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds



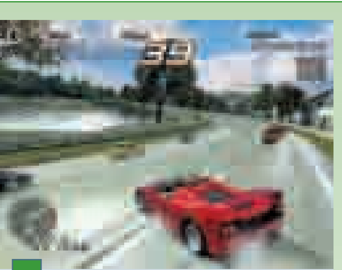
XB Gemeinsam klappt's besser: Diesmal bekommt Buffy tatkräftige Unterstützung von ihren Freunden.

Das zweite "Buffy"-Abenteuer hat zwar einen neuen Hersteller (Vivendi) und Entwickler (Eurocom), in puncto Spielprinzip blieb aber das meiste beim alten. Wie gehabt prügelt sich die blonde Jägerin durch Vampir- und Monsterhorden und erledigt diverse Rätsel- und Abenteueraufgaben. Neu dabei: Zwischendurch übernehmt Ihr die Kontrolle über fünf ihrer Mitstreiter wie Spike oder Willow, die zusätzlich mit Magie hantieren können – außerdem locken dank kräftig aufpolierter Technik Mehrspieler-Modi zu kurzweiligen Duellen mit bis zu vier Monsterschlächtern.

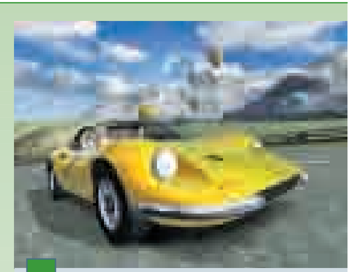
Playstation 2 / Gamecube / Xbox	
Hersteller:	Vivendi Universal
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	September

Rundum verbessertes Abenteuer zur TV-Serie mit stärkerer Technik, mehr Abwechslung und ausgewogenerem Spielablauf.

Outrun 2

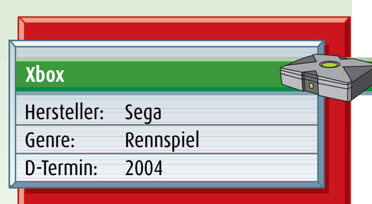


XB Outrun-Alltag: Per Drift umgeht Ihr den laufenden Verkehr.



XB Neu im Sequel: der bananengelbe Ferrari Dino.

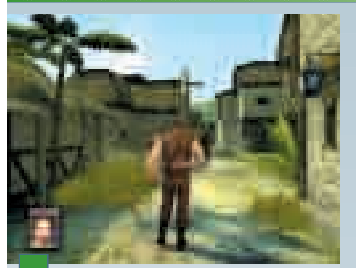
"Outrun": Schon der Name bringt die Augen von Videospiel-Veteranen zum Leuchten – nun sorgt Sega-AM2 mit einem Arcade-Sequel für Aufsehen. Die gezeigten Spielszenen beeindrucken dabei mit lizenzierten Boliden aus dem Hause Ferrari (darunter F50, 250, Testarossa und Dino), die mit großem Detailreichtum protzen. Der Spielablauf wurde freilich kaum geändert: Noch immer rast Ihr über insgesamt 15 malerische Strecken gegen das unerbittliche Zeitlimit. Eure attraktive Beifahrerin überrascht Ihr dabei mit wilden Drifts und gewagten Überholmanövern. Wie beim Vorgänger verzweigt die Straße nach jedem Abschnitt, was grafische Abwechslung garantiert. "Outrun 2" erscheint zuerst auf dem "Chihiro"-Board, was eine spätere Xbox-Konvertierung erheblich vereinfacht.



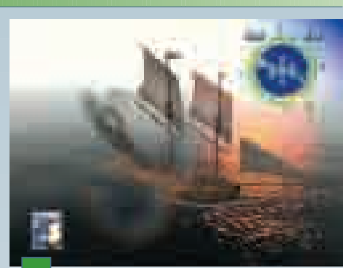
Xbox	
Hersteller:	Sega
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	2004

Vollgas: Traditionsreiches Arcade-Spektakel mit beeindruckender Streckenkulisse, auf das sich nicht nur Retro-Fans freuen dürfen.

Fluch der Karibik



XB Im Dorf kauft Ihr Waren oder Ausrüstung und heuert die Mannschaft an.



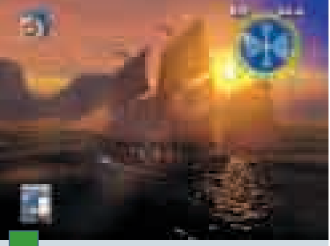
XB Bei den dynamischen Seegefechten bleiben Schäden nicht aus.

Passend zum Kino-Spektakel "Fluch der Karibik" übernehmt Ihr die Rolle eines aufstrebenden Karibik-Kapitäns im 17. Jahrhundert. Euch steht es dabei frei, als Händler Gewinn zu erwirtschaften oder eine Piratenkarriere einzuschlagen. Jede Insel kann mit verschiedenen Waren beliefert werden, wobei die Devise gilt: billig einkaufen und teuer verkaufen. Um Geschäfte zu tätigen, besucht Ihr Städte und Dörfer. Hier könnt Ihr auch neue Klingen und andere Ausrüstung beschaffen. In der Taverne heuert Ihr außerdem noch eine neue Mannschaft an. Wollt Ihr Euch schließlich als verruchter Seeräuber verdingen, rüstet Ihr Euren Windjammer mit dicken Kanonen samt Munition aus und lauert unbedarften Handelsschiffen auf. Kommt es zur Schlacht, könnt Ihr auch in der Ego-Sicht Eure Gegner bombardieren. Dabei sollte der ballistische Flug der Kugeln allerdings einkalkuliert werden. Beim Entern und bei Überfällen geratet Ihr in actionreiche Schwertkämpfe, die noch unter mieser Steuerung und Spielbarkeit leiden. Nach erfolgreichen Schlachten steigen Eure Fecht- und Kampfkünste nach Rollenspielvorbild. Daneben sorgt auf Euren ausgiebigen Reisen durch exotische Insel-Archipele eine drehbare Karte für den nötigen Überblick. Erfolgreiche Kapitäne halten sich zudem an die Parole: Stürme meiden, den Wind aber geschickt nutzen! Der Genre-Mix beeindruckt mit stimmigen Tag-/Nachtwechseln sowie brillanten Wasser- und Lichteffekten. Leider ruckelt's bei Laufpassagen noch allzuoft recht heftig. Auch lange Ladezeiten trüben das sonst sehr abwechslungsreiche Seefahrer-Epos.

Xbox

Hersteller:	Ubi Soft
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	September

Vielversprechende Mixtur aus Action- und RPG-Elementen, die mit frischem Szenario besticht, aber Detailschwächen zeigt.



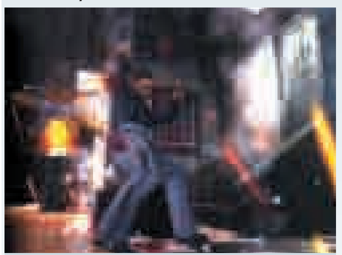
XB Die wunderschönen Wassereffekte kennen wir schon aus "Morrowind".

Max Payne 2: The Fall of Max Payne

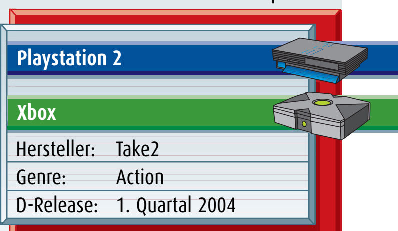


Hoffentlich klappt die Konsolen-Umsetzung: Alle bisher veröffentlichten Bilder stammen von der PC-Fassung und sehen verdammt gut aus.

Der Erstling wurde zwar indiziert, doch "Max Payne" lässt sich nicht abwimmeln: Anfang 2004 kehrt der bärbeißige Bulle auf Xbox und PS2 zurück. Sein Markenzeichen, die 'Bullet-Time'-Zeitlupe, ist wieder mit an Baller-Bord: Sobald Ihr diese Tempobremse aktiviert, hechtet der Protagonist spektakulär zur Seite und pumpt verlangsamte Halunken voll Blei – frische Mord-Manöver versprechen noch intensivere Schussgefechte. Ferner gönnt Entwickler Remedy seinem Antihelden eine neue Visage: Musste beim Vorgänger noch Story-Schreiber Sam Lake seine Backe hinhalten, stammt das Textur-Antlitz nun von einem professionellen Schauspieler. Über die Düster-Story des Patronen-Feuerwerks sind indes nur Details bekannt: So gerät der Konsolen-Desperado zu Beginn abermals unter Mordverdacht – diesmal zu Recht. Um den Schlamassel zu komplettieren, hängt Euch zudem die Femme Fatale Mona Sax am Mantelzipfel.



Nichts für Kinder: Bei Herrn Payne geht's zumeist recht ruppig zu.



Playstation 2

Xbox

Hersteller:	Take2
Genre:	Action
D-Release:	1. Quartal 2004

Cool, düster und böse: Die langersehnte Fortsetzung des Knarren-Epos verspricht optisch wie inhaltlich geniale Action-Kost.

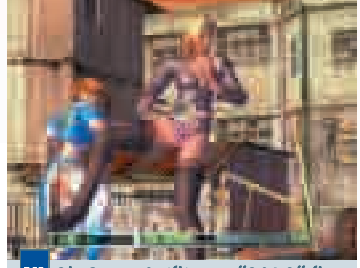


SOFTWARE-TICKER +++ SOFTWARE-TICKER +++ SOFTWARE-TICKER +++ SOFTWARE-TICKER

+++ **Unwirklicher Xbox-Knaller:** Der PC-Blockbuster "Unreal 2" wird für die Xbox umgesetzt. Neben einer besseren KI verspricht Epic zusätzliche Online-Modi sowie eine neue Coop-Kampagne. Der Titel soll noch vor Weihnachten erscheinen. +++ **Die Skurrilität geht weiter:** Sonys PSone-Strichmännchen "Vib-Ribbon" erhält einen Nachfolger. Unter dem Namen "Mojib-Ribbon" dürft Ihr dieses Mal Text-Files zum Generieren neuer Levels gebrauchen. +++ **Gangster im Microsoft-Land:** Trotz propagierter PS2-Exklusivität erscheint "GTA Vice City" laut Gerüchten bereits Ende dieses Jahres auf der Xbox. Der Trick: Take2 rationalisiert einfach den Namenszusatz "GTA" weg und integriert eine Xbox-Live-Komponente. Offiziell bestätigt wurde allerdings noch nichts. +++ **Oh, du schöner Teutonen-Wortschatz:** Nachdem bereits "Xenosaga Episode 1" mit seinem obskuren Untertitel ("Der Wille zur Macht") überraschte, setzt der Nachfolger noch einen drauf: So wird Teil 2 "Jenseits von Gut und Böse" heißen – hoffentlich erscheint's auch in Deutschland. +++ **Nie wieder Würfel:** Acclaims frischgebackener Präsident Rod Cousens ließ verlautbaren, dass seine Firma ab sofort keine Cube-Titel mehr herstellt. "Warum sollen wir für Plattformen entwickeln, die keinen Ertrag bringen?", lautet seine Erklärung. +++ **Handheld-Paukenschlag?** Branchen-Insider munkeln hinter vorgehaltener Hand, dass Sonys Gameboy-Konkurrent PSP zum Verkaufsstart mit einem neuen Square-Spiel bedacht wird. Es soll sich um "Final Fantasy XII-2" handeln. +++ **Verspätete Kriminalität:** Das Gangster-Epos "GTA 3" erscheint zwei Jahre nach PAL-Release auch in Japan. Publisher Capcom will den Titel auf Nippon-Geschmack trimmen und Radiosender wie Autoangebot ändern. +++ **Zu schnell für den Frühling:** Electronic Arts' Mega-Raserei "Need for Speed: Underground" kommt statt Anfang nächsten Jahres noch diesen Herbst auf den Markt – wenn das mal kein Schnellschuss wird. +++ **Exklusive Terror-Hatz:** "Rainbow Six 3" bleibt laut Pressemitteilung vorerst Microsofts Xbox vorbehalten – da werden Erinnerungen an "Splinter Cell" wach. +++ **Durchsichtiger Horror:** Capcom arbeitet am Gruseltitel "Glass Rose". Ihr übernehmt die Rolle des Journalisten Takashi Kagetan und deckt mysteriöse Mordfälle auf. Release: 2004. +++ **Engländer im Pech:** Für die alteingesessene Spieleschmiede Argonaut kommt's momentan knüppeldick: So wurde nicht nur das Mädchen-Abenteuer "Orchid" von Publisher Namco eingestampft, auch "Malice" macht wieder negative Schlagzeilen. Vivendi gab den inzwischen tatsächlich fertig gestellten Titel einfach zurück. Nun sucht man verbissen nach einem Hersteller, der das Hüpf-Abenteuer unter seine Fittiche nimmt.

Und EWIG lockt

Wenn die Zielgruppe überwiegend männlich ist, wird zur Verkaufsförderung mit weiblichen Reizen nicht gegeizt – so auch im Universum der Pixel und Polygone: MAN!AC erforscht das Frauenbild in der Videospielewelt.



PS2 Die Bonus-Outfits von "DOA 2" fielen teilweise etwas geschmacksarm aus.

Zocker sind männlich – ganz stimmt diese Verallgemeinerung zwar nicht, aber spielende Mädels finden sich fast seltener als die berühmte Nadel im Heuhaufen. Kein Wunder also, dass die Industrie zur Präsentation ihrer Spiele besonders gerne zu Lockmitteln greift, die bei der Zielgruppe gut ankommen: Und was erregt schon schneller Aufmerksamkeit bei der pubertierenden, maskulinen Bevölkerungsschicht als wohlgeformte Mädels?

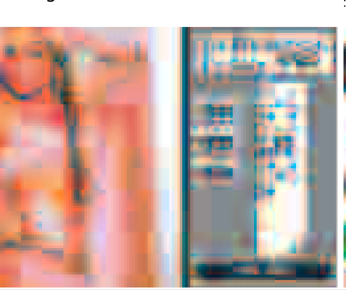


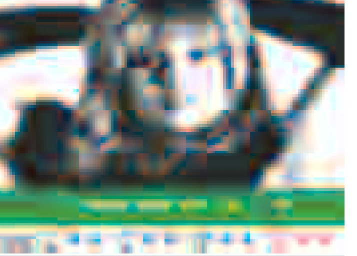
XB Haben die Konkurrenz in Sachen Erotik längst überholt: Selbst vor dem Abstecher an den Strand geizten die "Dead or Alive"-Mädels nie mit ihren Reizen – Weißschopf Christie darf in FMV-Sequenzen gar gänzlich unbekleidet auftreten.

Beim Ur-"Dead or Alive" (PSone, Saturn) gab's erstmals eine maßlos übertriebene (und abschaltbare) Brustphysik in 3D.

Das schwache Geschlecht

Zu Beginn der Videospielgeschichte verhinderte die einfache Technik naturgetreue Darstellungen – an den grobschlächtigen Charakteren konnte man eben meist keine primären Geschlechtsmerkmale erkennen. In der Regel wurden darum Accessoires wie Haarschleifen ("Ms. Pac-Man") oder wallende Kleidchen verwandt, um feminine Figuren kenntlich zu machen – letzteres Outfit entwickelte sich zum Markenzeichen der 'entführten Schönheit' wie z.B. beim Burgfräulein in "Ghosts'n'Goblins" oder bei Nintendos Prinzessin Toadstool, die in zahllosen "Mario"-Titeln ständig als Opfer herhalten muss. Bis auf wenige Ausnahmen blieb die Heldenrolle im Bitmap-Zeitalter den Männern überlassen. Durfte doch mal eine Frau zeigen, dass mit ihr nicht zu spaßen ist, wurde sie prompt unter einer Rüstung versteckt – so geschehen bei Samus "Metroid" Aran. Um die grafischen Schwächen der Hardware zu kompensieren, setzten Mitte der 80er besonders findige Hersteller auf anziehende Werbemotive: Wenn im Spiel eine Frau in irgendeiner Art vorkam, und sei es auch nur in einer Nebenrolle, wurde der Charakter gerne in die reale Welt portiert und als meist üppig proportionierter Augenfänger in die Werbung gepackt.





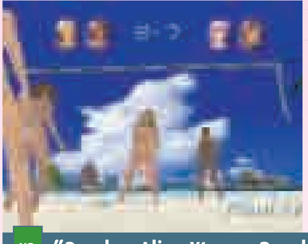
Pixel-Porno: Sogar auf dem altehrwürdigen Atari 2600 fanden sich erste Erotikversuche wie das krude "Custer's Revenge" (links). Später folgten u.a. auf dem C64 verschiedene Strip-Poker-Varianten mit teils sogar erkennbaren weiblichen Formen.

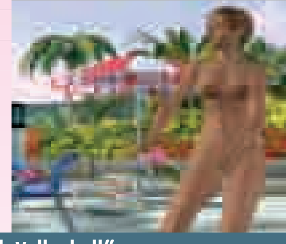
das WEIB

Schummeln für Sex

Die verrückte Suche nach nackten Tatsachen


PS2 "Dead or Alive 2"




XB "Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball"

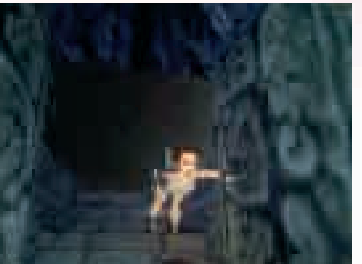
Spätestens mit dem PSone-Debüt der Eidos-Ikone Lara Croft hielt ein neues Phänomen Einzug in die Videospielewelt: Die Jagd nach dem geheimnisvollen Nackt-Cheat. Woher das Gerücht stammte, dass man die Forscherin in "Tomb Raider" per Tastenkombination ihrer Klamotten entledigen könne, ist nicht mehr zu ergründen. Doch auch in den späteren Teilen war es ein beliebter Anlass für Aprilscherze oder andere Gags – tatsächlich gab es nie eine echte Möglichkeit, auf einer Konsole Lara in ihrem Evakostüm zu bewundern. Anders auf dem PC, dort bastelten findige Trickser via Patch kurzerhand neue Texturen, die kein Detail ausließen. Videospieler hatten diese Möglichkeit aufgrund der geschlossenen Hardware-Architektur bis vor kurzem nicht. Lediglich in Fernost gelang es klugen Köpfen, beim PS2-"Dead or Alive" das Kasumi-Modell im Spiel mit dem textilienfreien aus dem Vorspann zu vertauschen.

Ging Tecmo damals gerichtlich dagegen vor, können sie bei "Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball" auf der Xbox nicht mehr viel ausrichten: Wer über das nötige Bastlergeschick und die passenden Kontakte verfügt, klatscht kurzerhand einen alternativen Texturensatz auf die Xbox-Festplatte und lässt Tina, Lisa & Co. anatomisch bis aufs letzte Härchen korrekt in bester FKK-Manier über den Sand hüpfen.


"Tomb Raider 2" (PC)



Modemuffel: In ihrem Debüt stapfte Lara noch ohne Zopf durch die Gegend (PSone).



Fortschrittlich: In Folgeteilen wurden die Croft'schen Rundungen deutlicher (PSone).



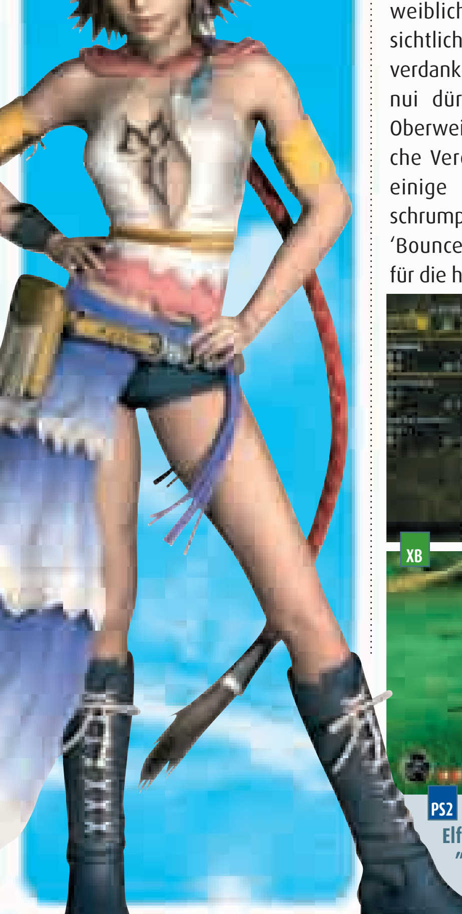
Erfolg macht sexy: In Teil 5 leistete sich die Heldin unvorteilhafte Outfits (PSone).



PS2 Auch wenn man's dank der traditionellen Rückenansicht selten merkt: Im PS2-Abenteuer bekam Lara sogar eine realistische Brustphysik spendiert.

Prügelnde Prachtweiber

Als erstes Genre räumte der Beat'em-Up-Bereich Frauen eine größere Stellung ein. Frühe Vertreter wie "Kung-Fu Master" setzten Joypad-Kloppern zwar nur männliche Einheitkämpfer vor, aber spätestens mit Capcoms "Street Fighter"-Serie wendete sich das Blatt: Durch die gestiegene Grafikleistung der Automatenhardware konnten endlich unterschiedliche Figuren ihre eigenen Züge tragen – schnell etablierte sich dabei neben Ryu und Ken die asiatische Schönheit Chun-Li als populärste Handkantengröße. Die langbeinige Asiatin durfte ihr ganzes Können zeigen und stand ihren maskulinen Kollegen in Power und Durchsetzungsvermögen in nichts nach. Hatte damit die Gleichberechtigung begonnen? Nicht wirklich, denn spätere Heldinnen wurden meist wieder durch Stereotypen belastet. So steckte Markenkollegin Cammy in hautengen Aerobic-Outfits mit Militärtouch, während von der stattlichen SNK-Kämpferriege die bekannteste weibliche Figur ihre Popularität sichtlich ihrem prallen Aussehen zu verdanken hat: Die üppige Mai Shiranui dürfte mit ihrer ungesunden Oberweite (die zeitweise für westliche Veröffentlichungen wieder um einige virtuelle Körbchengrößen schrumpfte) und dem resultierenden 'Bounce'-Effekt der Ausgangspunkt für die heutzutage komplex simulier-



XB

PS2 Striptease: Die "Baldur's Gate"-Elfe entblättert Ihr per Menü, bei "Pirates"-Heldin Black Kat klappt's nur mit Cheat.



"Make Love, not War"

Westliche Unterschiede rund um die Altersfreigabe

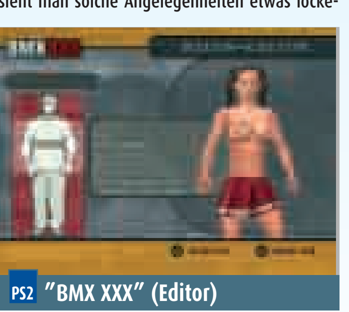
Während die USA in Sachen Gewalt nicht nur bei Spielen spürbar lockerer als Europa und ganz speziell Deutschland vorgehen, sieht es in Sachen Erotik genau anders herum aus: Hier stehen wir in der Liberalitätsskala ganz weit oben, während in Nordamerika das Spießertum regiert. Plakatwerbungen oder TV-Spots mit barbusigen Frauen gehören für den deutschen Bürger praktisch zum Alltag, während jenseits des Atlantik allein der Gedanke daran beim moralisch verknöcherten Volk für hysterische Anfälle sorgen würde.
Entsprechend unterschiedlich werden auch Spiele gehandhabt: So fielen z.B. für unsere Verhältnisse lächerlich harmlose FMV-Schnippsel in "Tekken 2" und "Soul Edge" der US-Zensur zum Opfer, weil die illustrierte Heldin ohne Badeanzug im Wasser oder der Dusche zu sehen war. Auch "Metal Gear Solid" bekam im Gegensatz zum deutlich gröberen "Syphon Filter" ein 'M'-Rating (vergleichbar mit dem deutschen 'ab 18') verpasst, weil nebenbei vermeintlich sexuelle Andeutungen von Ballereien und Genickbrüchen ablenken könnten.
Jüngste Opfer der Erotikzensur sind "BMX XXX", das auf der PS2 in Nordamerika nicht mehr 'oben ohne' sein durfte, und "Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball", das trotz vergleichsweise züchtiger Badeanzüge ebenfalls als nicht jugendfrei angesehen wurde. Bei der deutschen USK sieht man solche Angelegenheiten etwas lockerer: Das unzensierte Trendsportspektakel steht ebenso mit einer Freigabe 'ab 16' im Laden wie Tecmos vollbusiger Strandspaß – wobei sich bei letzterem allerdings auch so mancher fragte, ob ein 'ab 12' nicht gereicht hätte.



"Soul Blade" (PSone, US-Fassung)



PS2 "Metal Gear Solid 2"



PS2 "BMX XXX" (Editor)

PS2 "BMX XXX" (Belohnungs-FMV)



Gespaltene Ansichten

Japans Umgang mit Sex in Spielen

Die für die westliche Welt oft rätselhaften Widersprüche der asiatischen Kultur gibt's natürlich auch im Videospielbereich: Denn was in Sachen Software-Erotik bis zu uns den Weg findet, ist bei weitem nicht alles, auch harte Kost wird geboten. Allerdings legen die Automaten- und Konsolenhersteller größeren Wert darauf, dass auf ihren Systemen höchstens Softcore-Erzeugnisse das Licht der Welt erblicken – selbst auf dem geringfügig freizügigeren Saturn fanden sich weitgehend zahme Abenteuer oder Strip-Mahjonggs. Anders sieht es auf den fernöstlichen PC-Pendants aus, die mit Wagenladungen heftigster Hardcore-Adventures bedient werden. Nicht selten stehen selbst die größten Tabus schamlos im Mittelpunkt, solange nur den entscheidenden Körperregionen durch Grobpixelierung eine Minimalzensur verpasst wird. Dieser Trend findet sich auch in Sachen Anime und Manga: Untergrundkünstler locken zusätzliche Leser, indem sie Videospielheldinnen in ihre expliziten Geschichten einfügen – besonders populäre Lieblinge sind u.a. Cammy und Chun-Li aus "Street Fighter", aber auch "DOA"-Kasumi oder die "King of Fighters"-Mädel erfreuen sich großer Popularität.



In Underground-Mangas werden Videospielheldinnen gerne hart rangenommen.

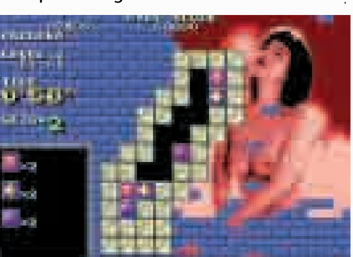


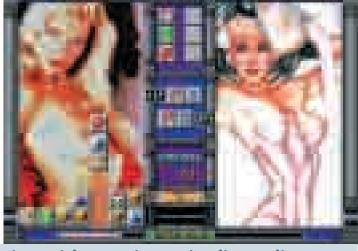
Knappe Badeklamotten und 'Panty Shots' sind noch das harmloseste: Mädels in unzüchtigen Animespielen erleben meist viel erniedrigendere Widrigkeiten.

te Brust-Physik sein. Das gleiche Phänomen fand später im 3D-Sektor seine Fortsetzung: Hier etablierte sich insbesondere Tecmo damit, dass sie die hauseigenen "Dead or Alive"-Klopperinnen ausnahmslos mit auffällig lebensecht animierten Gardemaßen ausstatteten und in letzter Konsequenz beim ersten Konsolen-exklusiven "Beach Volleyball"-Ableger die männliche Teilnehmerschar komplett wegrationalisiert wurde.

Girl-Power

Die erste wirklich starke Frauenrolle, die Attraktivität mit Überlegenheit und Können kombinierte, fällt erwartungsgemäß der wohl inzwischen auch beim 'normalen' Volk bekanntesten Videospielfigur zu – Lara Croft. Die Kult-Ikone der 32-Bit-Zeit verkörpert wie keine andere weibliche Heldin Selbstbewusstsein und Kompetenz, der in ihrer virtuellen Welt kein Mann das Wasser reichen kann. Dank





Auch in Spielhallen wurde mit weiblichen Reizen nicht gegeizt: Meist diente die nackte Haut dazu, Geschicklichkeits- oder Knobelspiele für die volljährige Kundschaft aufzumotzen (von links: "Puzznic", "Gumbo", "Gals Panic" und "Hot Pinball").

NGC Trendsetter: "Beach Spikers" gilt zu Recht als bestes Volleyball – die ansehnlichen Athletinnen tun auch dem Auge gut.

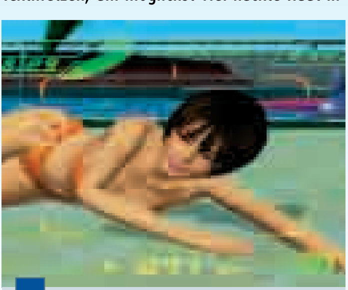
XB Extrem wenig Sport im Spiel? Zwar steht nominell auch bei "Dead or Alive Extreme Beach Volleyball" die Pritscherei im Mittelpunkt, aber tatsächlich investieren fleißige Spieler viel mehr Zeit in die Akquisition der zahllosen knappen Bikinis.

XB PS2 Auch in "Outlaw Volleyball" (oben) und "Summer Heat Beach Volleyball" treten minimal beschürzte Mädels an.

Pixel statt Echtfleisch

Die schlichte Modelsimulation "Primal Image" war ihrer Zeit voraus

Während die Faszination des digitalen Spannens hierzulande erst mit Tecmos Strandhäschen aktuell wurde, gab es bereits zum PS2-Start Mitte 2000 einen ersten Next-Generation-Vertreter. In "Primal Image" hüpften drei virtuelle Mädels (darunter mit Yuki Terai ein durchaus bekanntes künstliches Idol) nach Euren Wünschen durch die Kulissen – als Alibi fungierte damals ein männlicher Mitstreiter, der aber prompt von allen ignoriert wurde. Damit das Photoshooting reizvoll genug ausfiel, durftet Ihr sämtliche Posen und Klamotten selbst bestimmen: Natürlich gab's neben Standard-Outfits auch genug knappe Textilfetzen, um möglichst viel nackte Haut in Szene zu setzen. Gänzlich unbekleidet konntet Ihr die Diven aber nicht in die Landschaft stellen, auch anatomisch unmögliche Bewegungen oder zu schamlose Einblicke blieben Euch verwehrt. Anders als beispielsweise in der "Motion Gravure"-Serie (siehe rechts), packte Hersteller Atlus aber immerhin noch eine minimalistische Spielmechanik dazu: Nur wer coole Fotos knipste, schaltete neue Accessoires und Kulissen frei. Den Sprung in die westliche Welt schaffte das Exotenprodukt freilich nie, weshalb die voyeuristischen Elemente eines "Dead or Alive Extreme Beach Volleyball" umso mehr Beachtung fanden und finden.



PS2 Gaststar: Das erste rein virtuelle 'Idol' Yuki Terai kam auch bei "Primal Image" zum Einsatz.



PS2 Beine breit: Vorgegebene Schamgrenzen durften selbst hartnäckige User nicht überschreiten.

der idealisierten Anatomie störten sich hormongesteuerte Zocker nicht an dieser Kampfansage, während weibliche Spielerinnen eine Art Identifikationsfigur vorfanden. Laras Appeal entwickelte sich prompt in ungeahntem Ausmaße weiter und knackte sogar den Mainstream: Nach zahlreichen Covers und Werbespots oder Einsätzen als virtuelles Model folgten das denkwürdige Ärzte-Video zu dem Song "Männer sind Schweine", eine immer noch laufende Comic-Serie sowie inzwischen zwei Kinofilme. Im Sog des "Tomb Raider"-Erfolgs setzten auch andere Hersteller nun verstärkt auf starke Frauen: Beim "Resident Evil"-Zombiehorror von Capcom geben nicht selten Heldinnen den Ton an, in "Primal" metzelt sich Jen konsequent durch Monstermassen. Auch in Zukunft stehen vielversprechende Toptitel an: Wenn das Trio Yuna, Rikku und Payne in "Final Fantasy X-2"auf Wanderschaft geht oder Nova beim mit Spannung erwarteten SciFi-Knüller "Starcraft: Ghost" Alienbasen infiltriert, sitzen Männer nur in der zweiten Reihe – hier geben Frauen den Ton an.



Während der 80er konnte die Hardware weibliche Rundungen nicht realistisch wiedergeben, darum wurden die Schönheiten in die Werbung verlagert.

Digitale Spannerwelt

Überraschung gelungen: Sony und Pony Canyon legen mit ihren Serien die Messlatte für virtuelle Reize höher.

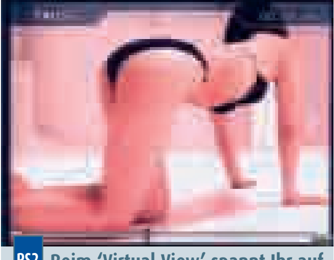


Seit März bietet Sony die "Motion Gravure"-Reihe an: Die dezent aufgebohrten Video-CDs liefern jeweils rund 1.000 Fotos eines Models, die nacheinander abgespielt werden. Echte Animationen sind Fehlanzeige, für etwas mehr Abwechslung sorgen zahllose Umgebungen und Bekleidungszustände – weniger als einen Bikini haben die Schönheiten jedoch nie an. Als Wiedergutmachung lassen sich die Bilder pausieren, zoomen und in Postkartengröße auf Papier bannen. Stars der Scheiben sind japanische Models: Während Hiroko Mori und Tomomi Kitagawa den Nymphen-Bereich abdecken, zeigen die sichtlich draller gebauten Megumi und Harumi Nemoto, dass auch im fernen Osten Silikon nicht nur in Computern Anwendung findet.



Züchtig zum offiziellen Anlass: das "Motion Gravure"-Quartett.





PS2 Beim 'Virtual View' spannt Ihr auf Wunsch im 360°-Rundumblick.

Bewegte Busen

Letzteres Duo darf gleich nochmal ran: Pony Canyon bringt Mitte Juli mit der "Virtual View"-Serie eine ähnliche Idee an den Start, nutzt allerdings die Möglichkeiten der PS2 etwas besser aus. Hier räkeln sich die Schönheiten nämlich in echten Filmsequenzen vor der Kamera. Möchtegern-Fotografen wird ein Leckerbissen versprochen, denn bei den Aufnahmen kam eine 'Bullet Time'-ähnliche Technik zum Einsatz. Die Mädels wurden mit vielen, in einem Halbkreis montierten Kameras aufgezeichnet, weshalb man im fertigen Film jederzeit die Perspektive frei bestimmen darf – der praktische Wert ist zwar relativ gering, aber als cooles und erotisches Gimmick macht sich der Dreheffekt nicht schlecht. *us*



Vertritt die zierliche Nymphen-Fraktion: Hiroko Mori.



Auch kein Mädel von Nebenan: Tomomi Kitagawa.



Kein Nachname, aber überzeugende Argumente: Megumi.



Hat viel zu zeigen: Harumi Nemoto geizt nicht mit Reizen.

Schöne neue

Die aktuelle Hardware-Generation von Sony, Microsoft und Nintendo steht auf dem Höhepunkt ihrer Lebensspanne. Wir wagen dennoch einen Blick in die spannende Zukunft der Videospiele.

Das Ergebnis ist eindeutig: Knapp 60 Prozent aller MAN!AC-Leser fiebern der neuen Konsolen-Generation entgegen (Auswertung der Umfrage von Ausgabe 05/03). Auch wir lechzen natürlich nach jeder noch so kleinen Information, versuchen bei Studio-Besuchen den Entwicklern interessante Details zu entlocken und spinnen daheim im stillen Kämmerlein unsere ganz persönliche Spielemaschine zusammen. Im Folgenden möchten wir Euch teilhaben lassen am aktuellen Next-Gen-Entwicklungsstand, Ansporn geben, Eure eigenen PS3-, Xbox-2- oder Gamecube-2-Ideen zu verwirklichen und einen Blick auf weitere interessante Projekte rund um das Thema Videospiele werfen.

Playstation 3 – Power dank Cell-Technologie

Bereits 2001 – nur knapp ein Jahr nach dem Japan-Start der PS2 – gab Sony zusammen mit IBM und Toshiba die Entwicklung eines neuen leistungsstarken Multimedia-Prozessors bekannt, passend tituliert als 'Supercomputer on a Chip'. 2002 konkretisierte sich das Joint Venture weiter, der Begriff 'Cell-Technologie' nimmt Formen an. Hinter der Bezeichnung Cell verbirgt sich primär eine spezielle Chip-Form, die mehrere (voraussichtlich 4-16) Prozessoren auf einem Baustein vereint – im Gegensatz zum gängigen Ein-Prozessor-pro-Chip-Format. Daneben steht die hippe Vokabel für die Vision, viele Cell-Rechner via Breitband zu vernetzen und so deren Leistung enorm zu steigern. Frei nach dem Motto: Reicht die Rechenpower nicht mehr aus, lass' ich einfach andere angeschlossene Geräte für mich mitschuften.

Auf der Game Developers Conference 2002 in San Jose erklärte dazu Shin'ichi Okamoto, technischer Leiter von Sony Computer Entertainment, "Moores Gesetz ist zu langsam für uns. Wir können keine 20 Jahre warten, um die von vielen Entwicklern geforderte 1.000-fache Leistung der PS2 zu erreichen." Seiner Ansicht nach, lässt sich eine vergleichbare Steigerung nur mit Hilfe der angesprochenen Vernetzung erreichen.

Wie viel von den erwähnten Technologien tatsächlich in der PS3 stecken wird und wie leistungsfähig Sonys Next-Gen-Konsole letztendlich ausfällt, steht derzeit noch in den Sternen. Zwar scheint es sicher, dass Cell im PS2-Nachfolger Anwendung findet. Fakt ist aber auch, dass diese Technik enorm viel Geld verschlingt und bei einigen Videospiel-Firmen in Sachen 'programmierfreundlich' schon im Vorfeld auf Skepsis stößt. So belaufen sich die Entwicklungskosten nach Schätzungen auf knapp eine halbe Milliarde Euro, die Fertigungsausgaben kommen zudem noch oben drauf.

Lassen wir die finanzielle Seite mal außen vor und widmen uns der Kritik einiger Entwickler. Tim Sweeny, Präsident von Epic und Schöpfer des "Unreal"-Universums, kommentierte die Cell-Pläne lapidar mit "Sony hat noch kein Wort darüber verloren, wie Entwickler die Hardware nutzen

So sieht die Londoner Design-Firma Seymour Powell die PS3:

Die 'Network Playstation' setzt den Fokus auf Spielspaß via Breitband-Anschluss und 'Connectivity' via Memory Stick und Bluetooth. Die Konsole verfügt über einen Dreifach-Wechsler, um fix und bequem zwischen Spielen, Filmen sowie Musik umschalten zu können. Natürlich ist die Seymour-Powell-PS3 voll abwärtskompatibel, das Pilz-Design resultiert aus der lüfterlosen Konvektions-Kühlung und den unsichtbar angebrachten Anschlüssen. Solltet Ihr einmal auf Reisen sein, entfernt Ihr einfach den modularen PS3-Kern und stöpselt ihn in Euren Laptop oder gar ins Auto.

Phantom – Der Rivale

Totgeburt oder ernsthafte Konkurrenz für Sony, Microsoft und Nintendo



Anfang des Jahres überraschte die Ende 2002 gegründete und in Florida ansässige Firma Infinium Labs die Konsolenbranche mit einer spektakulären Ankündigung: Ende 2003 wollen die Amerikaner mit ihrer 'Phantom' getauften Spielemaschine die interaktive Unterhaltungswelt kräftig aufmischen. Zuerst als aufwändiger Internet-Schwindel oder verfrühter April-Scherz abgetan, hat mittlerweile in den USA die Beta-Testphase begonnen. Überhaupt kommen wohl auf absehbare Zeit erstmal unsere amerikanischen Freunde in den Genuss der als Superkonsole angepriesenen Maschine. Schließlich schlägt Infinium Labs mit dem Phantom eine radikale Gangart ein: Klassische optische Speichermedien wie CD oder DVD passten nicht in das Konzept des interaktiven Revoluzzers, die Versorgung mit Spielen läuft vollständig via Breitbandverbindung. Dieses Kriterium alleine dürfte die ausgehende Gefahr für PS2, Xbox und Gamecube (sowie deren Nachfolger) auf ein Minimum reduzieren. Für die nach neuen Vertriebswegen suchende Videospielindustrie stellt der Phantom indes ein ideales Versuchskaninchen dar: Reicht den Zockern das nackte Programm oder siegt am Ende der ureigene Sammlertrieb und die Lust aufs Anfassen? Nachdem Infinium Labs die Vorstellung ihrer Konsole immer noch schuldig geblieben sind, scheint es auf der 'Ultimate Gamers Expo' (15.-17. August) in Los Angeles endlich so weit zu sein. Bis dahin verbleiben wir mit den voraussichtlichen technischen Daten:

- Betriebssystem auf Windows-XP-Basis
- 2 GHz Intel-Hauptprozessor
- 256-512 MB Hauptspeicher
- Festplatte
- Netzwerkkarte
- Funk-Controller, -Keyboard & -Maus
- Dolby-Digital-5.1-Unterstützung

Konsolen-Welt



Tierisch: Mark Gullickson, der Sieger eines Internet-Wettbewerbs, stellt seine PS3 auf spinnenartige Teleskopbeine.

sollen. Ich kann mir nicht vorstellen, wie ich eine Konsole mit soviel parallel arbeitenden Prozessoren programmieren soll." Andere Stimmen halten das Aufteilen von Rechenabläufen auf mehrere vernetzt arbeitende Einheiten für Nonsens, sind die Übertragungsgeschwindigkeiten im Vergleich zum internen Datenaustausch doch um ein Vielfaches niedriger. Sei's drum, die Entwicklung von PS3-Spielen hat nach Aussagen vieler Software-Hersteller inoffiziell bereits begonnen: Ausgestattet mit den groben Hardware-Specs machen sich die Firmen an die Arbeit. Eine durchschnittliche Entwicklungszeit von etwa zwei Jahren vorausgesetzt, dürfte es dann 2005, spätestens 2006 soweit sein – die Playstation 3 kann kommen!

Abseits technischer Daten, die im Moment ohnehin nur auf Spekulationen beruhen, scheint uns mit der PS3 eine konsequente Fortsetzung von Sonys Multimedia-Gedanken ins Haus zu stehen. Okamoto dazu: "Unsere nächste Kiste wird viele unerfüllte PS2-Versprechen wahr machen. Sie wird nicht nur mit den Konsolen von

Die PS3 eines anonymen Künstlers: eine futuristische, aber sehr gefällige Mischung aus Alien-Raumschiff und Mantarochen.

"Wir bleiben bei allen Konsolen am Ball!"

Wir plauderten mit Julian Eggebrecht, Gründungsmitglied von Factor 5, über Gamecube 2 und andere geheime Projekte. Zurzeit arbeiten die deutschstämmigen Entwickler an der Fertigstellung des Gamecube-Krachers "Star Wars Rebel Strike".

MAN!AC: Ihr arbeitet ja nun schon seit einigen Jahren mit der Gamecube-Hardware. Wo liegen die Stärken und Schwächen des Systems?
Julian Eggebrecht: Die Stärken sind ganz klar der extrem schnelle Speicherzugriff und die Ausgewogenheit des Systems. Selten ist uns ein richtiger Flaschenhals aufgefallen, der die Gesamtleistung herunterreißt. Insgesamt gesehen, ist der Gamecube leistungstechnisch sicher das ausgewogenste System, mit dem wir bislang gearbeitet haben.
Die einzige klare Schwäche ist die zu geringe Menge des Hauptspeichers – das macht einem das Leben unnötig schwer und stellt sicher einen der Gründe dar, warum man von nur ganz wenigen Entwicklern umfangreiche Shader-Kniffe sieht.

MAN!AC: Ihr ward in die technische Entwicklung des Gamecube involviert. Habt Ihr auch beim Nachfolger ein Wörtchen mitzureden?
Julian Eggebrecht: Wir sind mit Nintendo seit Jahren sehr eng verbunden und waren natürlich bei der Nachbearbeitung des Gamecube und den Konzeptionen der nächsten Konsole dabei. Davon aber abgesehen, sind wir auch in ständigem Kontakt mit den Next-Gen-Teams von Sony und Microsoft – wir bleiben bei allen am Ball.

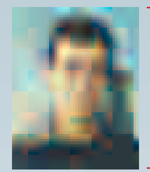
MAN!AC: Welche Features würdet Ihr Euch für den Gamecube-Nachfolger wünschen?
Julian Eggebrecht: Unserer Meinung nach sollte Nintendo sich von der Niedrigpreis-Politik abwenden, denn im Endeffekt nutzt das bei den frühen, technikbegeisterten Käufern überhaupt nichts. Die ersten Kunden, die nunmal auch für den Hype verantwortlich sind, haben das Geld für eine 299-Dollar-Konsole parat. Der Preis bestimmt dann direkt die Leistungsfähigkeit – Grafikperformance und andere Hardware-Daten werden bei allen 299-Dollar Next-Gen-Konsolen sehr ähnlich sein. In Sachen Strategie halten wir neben dem Preis auch die Multi-Funktionalität, einen starken Fokus auf HDTV und eine klare Online-Vision für überlebensnotwendig. Sollte Nintendo da nicht mitziehen, kann die Hardware schnell zur reinen Miyamoto-Spielekiste werden.
In Sachen ganz persönlicher Vorlieben würde ich gerne von vornherein Wireless-Controller mit VoiceSet/Mikrofon sehen. Bloß keine Online-Funktionen als Zusatz, sondern gleich in der Grundausstattung!

MAN!AC: Du hast doch bestimmt schon Design-Vorschläge für die neuen Konsolen auf diversen Internet-Seiten gesehen. Wie findest Du die Fan-Entwürfe?
Julian Eggebrecht: Teilweise ziemlich cool – da können sich die Designer der echten Maschinen ein Scheibchen abschneiden. Nur leider ist das Design einer millionenmal verkaufbaren Hardware, die optimal herzustellen sein muss, nicht ganz so leicht.

MAN!AC: Welche Spiele würdest Du gerne zum Launch des Gamecube 2 zocken?
Julian Eggebrecht: Ein echtes Next-Gen-"Metroid" von den Retro-Jungs wäre klasse . Ich könnte gut auf einen Gamecube-Nachfolger zugunsten eines Launch-"Metroids" auf der neuen Konsole verzichten. Und dann natürlich das ominöse, innovative, neue "Mario" von Miyamoto-san. Ich war von "Mario Sunshine" nur anfangs begeistert, nach längerem Spielen lies es mich dann doch eher kalt. Da muss frischer Wind rein!

MAN!AC: Laut diversen Meldungen/Gerüchten arbeitet Ihr für Nintendo an einer "Pilotwings"-Fortsetzung. Kannst Du unseren Lesern darüber schon was verraten?
Julian Eggebrecht: An irgendwelchen Meldungen ist nichts dran und zu Gerüchten kann ich nichts sagen. Ich denke schon, dass wir eine oder sogar mehrere Überraschungen für nächstes Jahr parat haben. Die sind aber streng geheim. Wartet bis nächstes Jahr und die Geheimniskrämerei wird jedem klar werden.

"Die PS2 ist eine sehr, sehr schnelle Maschine."



MAN!AC im Gespräch mit Ted Price, Präsident von Insomniac Games. Aktuell werkeln die Kalifornier an "Ratchet & Clank 2" für die PS2.

MAN!AC: Ihr arbeitet ja nun schon seit einigen Jahren mit der PS2-Hardware. Wo liegen die Stärken und Schwächen des Systems?
Ted Price: Die PS2 ist eine sehr, sehr schnelle Maschine – wenn man mit Assembler-Code arbeitet und versteht, wie die Konsole wirklich funktioniert. Wenn man dagegen 3D-Engines in höheren Programmiersprachen erstellen will oder nicht bereit ist, die Hardware-Architektur zu 'sezieren', dann gibt's Probleme. Eine weitere Limitierung stellt der geringe Arbeitsspeicher dar: Du musst schon sehr genau planen und haushalten, um das beste aus Charakteren und Umgebungen herauszuholen.

MAN!AC: Welche Features würdet Ihr Euch für den PS2-Nachfolger wünschen?
Ted Price: Leider darf ich dazu nichts sagen.

MAN!AC: Du hast doch bestimmt schon Design-Vorschläge für die neuen Konsolen auf diversen Internet-Seiten gesehen. Wie findest Du die Fan-Entwürfe?
Ted Price: Tut mir leid, kein Kommentar!

MAN!AC: Welche Spiele würdest Du gerne zum Launch der PS3 zocken?
Ted Price: Ich würde gerne die Art von Spielen sehen, die ich schon immer gerne gezockt habe. Sprich, actiongeladene Titel, wo ich Sachen in die Luft sprengen kann!

PSP und PSX

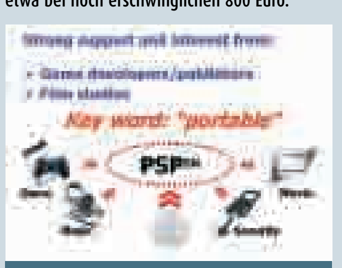
Sonys Handheld- und Multimedia-Attacke

Ken Kutaragi, Vater von PSone und PS2, verkündete auf der E3 die Entwicklung des PSP (links). Daneben Sonys Multimedia-Monster PSX.

Von PS3, Xbox 2 und Gamecube 2 war auf der diesjährigen E3 weder was zu hören noch zu sehen. Dennoch erblickte während der größten Videospielmesse der Welt eine neue Konsole das Licht der Entertainment-Welt – naja, nicht ganz. Denn Sonys Frontalangriff auf Nintendos Handheld fand bislang nur mit vagen Leistungsdaten und Spielen statt, von Konsole und Spielen fehlt noch jede Spur. Allerdings klingen die bekannten Fakten des PSP (Playstation Portable) genannten Handhelds schon äußerst verlockend: 16:9-TFT-Display mit einer Auflösung von 480 x 272 Pixel, 3D-Polygon-Grafik, Surround-Sound, die Möglichkeit, MPEG4-Videos abzuspielen, ATRAC- und AAC-Kompatibilität (zwei Kompressions-Methoden für Audio-Daten), USB-2.0-Schnittstelle, Memory-Stick-Slot sowie eine kopiersichere, nur sechs Zentimeter messende 'Universal Media Disc' (UMD) mit 1,8 GB Speicherplatz – ein harter Schlag für Big Ns Millionen-Seller Game Boy. Und es kommt noch besser: Sonys PSP wird wohl mindestens die Power der altehrwürdigen Playstation erreichen. "Gran Turismo", "Metal Gear Solid" und "Final Fantasy" zum Mitnehmen – das dürfte wohl selbst die eingefleischtesten GBA-Zocker schwach werden lassen. Zumal das Gros der Software wahrscheinlich zwischen 20 und 30 Euro kostet und der PSP laut Chris Deering, Präsident von Sony Computer Entertainment Europe, "selbstverständlich unter dem Preisniveau eines tragbaren DVD-Players und mehr in der Region eines GBA SPs" liegen soll. Ein späterer Verkaufspreis um 150 oder 200 Euro scheint beschlossene Sache zu sein.



Während der PSP Erinnerungen an die gute alte Playstation-Ära wachruft, erscheint Sonys zweites Hardware-Projekt, die PSX, wie ein Schaufenster in die PS3-Zukunft. Das noch 2003 in Japan und Anfang 2004 in USA und Europa erscheinende Hightech-Spielzeug mutet wie der wahrgewordene Traum jedes Multimedia-Fans an: TV-Tuner, Ethernet-Interface, 120 GB Festplatte, DVD-Recorder, USB-2.0-Schnittstelle, Memory-Stick-Slot und – nicht zu vergessen – eine integrierte PS2 machen die PSX zur sprichwörtlichen 'Eier legenden Wollmilchsau'. Spielen, Aufzeichnen von TV-Programmen, zeitversetztes Fernsehen, Herunterladen von Multimedia-Inhalten, praktisches Archiv für Urlaubsfotos und -filme – die Bandbreite von Sonys neuestem Elektronik-Coup ist enorm. Das beste wie immer zum Schluss: Sollte an den zurzeit in Umlauf befindlichen Gerüchten ein Körnchen Wahrheit dran sein, dann liegt der Preis der PSX etwa bei noch erschwinglichen 800 Euro.



Sony-Interna: Der PSP soll auch als tragbare Filmstation dienen.

Microsoft und Nintendo konkurrieren, sondern auch mit PCs und Set-top-Boxen." Ob sich diese schon etwas zurückliegende Aussage tatsächlich auf die Playstation 3 bezog, ist nach der Enthüllung von Sonys All-in-One-Projekt PSX (siehe Kasten) jedoch mehr als ungewiss. Vielleicht fährt der Japan-Riese ja auch mehrgleisig und packt die Cell-Technologie in – untereinander kompatible – Spiele-Konsolen, Multimedia-Server für die ganze Familie und andere Hightech-Entertainment-Maschinen? Lassen wir uns überraschen!



Size matters: MAN!AC-Redakteur Thomas Stuchlik setzt bei seinem Xbox-Nachfolger erneut auf schiere Größe. Über die technischen Innereien seines Konsolen-Babys schweigt sich der ehemalige technische Zeichner allerdings aus – Hauptsache klotzen statt kleckern!

Xbox 2 – von Anfang an dabei

"Sony wird definitiv bei der nächsten Konsolen-Generation keinen Vorsprung mehr bekommen. Der Xbox-Nachfolger liegt in den Länden, sobald ein Konkurrent dort aufschlägt!", so tönt es unisono aus der Führungsetage von Microsoft. Abseits dieser markigen Kampfansage, die sich auf den Release der Xbox 2 (derzeitiger Codename Xenon) bezieht, herrscht zurzeit chronische Informations-Ebbe. Während die Konsolen-Welt über Sonys Cell-Technologie diskutiert, ist's erstaunlich still im Lager des grünen X.

Das mag daran liegen, dass Microsoft bei der Xbox 2 eine ähnliche (erfolgreiche) Strategie fährt wie beim Vorgänger: Vor dem angepeilten Starttermin nimmt man einfach die höchstentwickelten Intel- oder AMD-Prozessoren, packt eine superschnelle Grafikkarte respektive RAM-Bausteine dazu, garniert das ganze mit einer Festplatte im zwei- oder dreistelligen Gigabyte-Bereich, schmeckt das Hightech-Gericht mit einer Breitbandschnittstelle ab und optimiert das ganze auf die Videospielansprüche – voilà! Die Vorteile: PC-Technologie ist schnell verfügbar und die Software-Entwicklung auf Basis von Hochleistungs-Computern kann frühzeitig beginnen.

Egal, wie das Rennen um die Xenon-Zutaten ausgeht (derzeit streiten nVidia und ATI um die Gunst der





Xbox-2-Controller (oben) und -Konsole von namenlosen Internetkünstlern.



Nintendo Nexus: Tim Forbrooks äußerst stylischer Gamecube-Nachfolger verfügt über Blue-Ray-DVD-Technologie, ist abwärtskompatibel und erleichtert das Zockerleben aufgrund des serienmäßigem Funk-Controllers enorm. Dank integriertem Game-Boy-Cartridge-Leser dürft Ihr den Game-Boy-Player endgültig einmotten – hier gilt das Motto: Nintendo total!

Grafikeinheit), eins ist sicher: Microsoft wird mit der nächsten Konsole einen noch stärkeren Fokus auf den Online-Bereich legen. Schließlich funktioniert Xbox Live hervorragend und die Zahl der begeisterten Global-Zocker nimmt stetig zu.

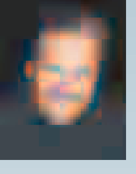
Gamecube 2 – die letzte Rettung?

Die derzeitige Konsolen-Situation reißt bei Nintendo wohl niemanden zu Begeisterungsstürmen hin: Sonys PS2 markiert unangefochten Platz 1 und selbst Microsofts 'Außenseiter' Xbox hat den putzigen Spielewürfel – der japanische Markt außen vorgelassen – mittlerweile hinter sich gelassen. Einige Software-Hersteller ziehen bereits Konsequenzen aus dieser Entwicklung und konzentrieren sich wie z.B. Acclaim künftig auf die beiden Mitbewerber. Endet Nintendo wie der ehemals stärkste Konkurrent Sega – als reiner Software-Lieferant für alle Konsolen? "Nintendo-Konsolen haben noch nie Verluste eingefahren, im Gegensatz zu Segas Mega Drive oder Dreamcast. Jedes Jahr sagt jemand den bevorstehenden Tod von Nintendo voraus, aber wir sind weiterhin im Geschäft, während Konkurrenten wie Sega, NEC, Bandai und Matsushita sich aus dem Hardware-Markt zurückgezogen haben. Wir besitzen mehr Erfahrung als andere, und wir können Videospiel-Charaktere entwerfen, wie es sonst niemand zustande bringt.", so Yasuhiro Minagawa, Pressesprecher Nintendo Japan. Angesprochen auf die nächste Konsolen-Generation antwortete Minagawa: "Wir sind mit dem Gamecube 18 Monate nach der PS2 gestartet, in der nächsten Runde kommen wir zeitgleich auf den Markt."
Welche Strategie Nintendo mit dem Nachfolger fährt oder wie die technische Seite aussieht, liegt derzeit noch im dunkeln. Fest steht nur, dass nach den Aussagen der drei 'Großen' alle drei Next-Gen-Konsolen wohl zum gleichen Zeitpunkt starten werden. Hoffentlich vergessen Sony, Microsoft und Nintendo bei dem Hardware-Wettlauf nicht das Wesentlichste – gute Spiele! *os*



Schöne neue – bunte – Konsolenwelt: Geht der Trend weiter in Richtung Individualität mit vielen Farbvarianten?

"Ich will mehr von allem."



Lorne Lanning, kreativer Kopf von Oddworld Inhabitants, über Xbox 2 und Innovationsmangel bei Spielen.

MAN!AC: Ihr arbeitet ja nun schon seit einigen Jahren mit der Xbox-Hardware. Wo liegen die Stärken und Schwächen des Systems?
Lorne Lanning: Die Antwort ist die gleiche, die wir schon vor dem Launch der Xbox gegeben haben. Der riesige Arbeitsspeicher eignet sich perfekt für brillante Texturen, effektvollen Sound und reichlich Geometrie-Daten. Insgesamt gefällt die Hardware-Architektur durch ihre Einfachheit und Leistungsfähigkeit – kurz gesagt: das interne Design ist hervorragend. Leider reizen bislang nur wenige Titel das Xbox-Potenzial wirklich aus, viele Hersteller konzentrieren sich zu sehr auf die jeweiligen PS2-Fassungen. Es klingt hart, aber zurzeit sehen wir lediglich mit ein paar Render-Tricks aufgebohrte PS2-Spiele auf der Xbox laufen.

MAN!AC: Welche Features wünscht Du Dir für den Xbox-Nachfolger?
Lorne Lanning: Mehr von allem – und dafür sieht's ganz gut aus. Das DVD-Format ist schon o.k., ich würde mir trotzdem eine Ausweitung des elektronischen Spielevertriebs wünschen, vielleicht zusammen mit einem DVD-Brenner-Laufwerk. Darüber hinaus würde ich gerne Grafikprozessoren mit integrierten Shadern sowie volle HDTV-Unterstützung haben, eine stärkere Nutzung des Headsets – vielleicht mit Stimmerkennung – wäre auch nicht übel. Der Xbox-2-Controller sollte zudem zwei Schultertasten an jeder Seite haben, ähnlich dem PS2-Pendant.

MAN!AC: Wie leistungsfähig wird die nächste Konsolen-Generation im Vergleich zu aktuellen Highend-PCs und Konsolen sein?
Lorne Lanning: Wir haben schon mal eine Vorhersage gemacht und lagen damit kräftig daneben. Ich bin überrascht, wo der Markt die Leistung oder Nicht-Leistung künftiger Konsolen ansiedelt. Außerdem ist es immer noch üblich, dass Ingenieure Videospielsysteme entwickeln ohne die Entwickler zu fragen. Unserer Meinung nach müssen die neuen Geräte mindestens so stark sein, wie die dann aktuelle PC-Generation.

MAN!AC: Du hast doch bestimmt schon Design-Vorschläge für die neuen Konsolen auf diversen Internet-Seiten gesehen. Wie findest Du die Fan-Entwürfe?
Lorne Lanning: Ich ziehe es vor, diese Konstrukte zu ignorieren. Sie können nämlich ziemlich irreführend sein!

MAN!AC: Welche Spiele würdest Du gerne zum Launch der Xbox 2 zocken?
Lorne Lanning: Spiele, die nicht bloße Updates mit besserer Optik und Sound sind. Ich hoffe auf mehr Kreativität und Innovation – unabhängig vom Genre oder der Plattform!

▪▪▪ An die Stifte, fertig, los! ▪▪▪

Schickt uns Eure Konsolen-Entwürfe und gewinnt 10 MAN!AC-Abos

Inspiriert von den vielen Design-Studien auf diesen Seiten, läuft Eure Fantasie bestimmt auf Hochtouren. Nutzt die Gunst der Stunde und lasst Eurer Kreativität freien Lauf: Schnappt Euch Papier und Bleistift, werft Euer Renderprogramm an oder bastelt ein 1:1-Modell. Kurzum: Wir wollen Eure Entwürfe der nächsten Konsolengeneration sehen! Am besten mit kurzer Erläuterung und Details zu Technik sowie Ausstattung.
Natürlich sollen Eure Mühen nicht umsonst sein: Unter allen Einsendungen, die bis zum 19. September in der Redaktion eintreffen, verlosen wir zehn MAN!AC-Jahresabos. Zusätzlich küren wir die besten drei Entwürfe und veröffentlichen sie in Ausgabe 12/2003 – wer weiß, vielleicht sehen sich die Designer von Sony, Microsoft und Nintendo die Modelle ganz genau an...

Schickt Eure Arbeiten an folgende Adresse:
Cybermedia Verlag
Redaktion MAN!AC
Stichwort: New Generation
Wallbergstr. 10
86415 Mering
oder per E-Mail an
leserpost@maniac.de

Einsendeschluss ist der 19. September 2003.
Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.





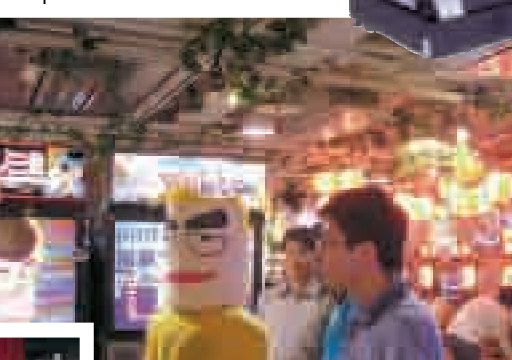
Verspieltes

Wie wird im fernöstlichen Wunderland der Elektronik gezockt? MAN!AC schaut sich vor Ort in Tokios Spielhallen um.

Deutschland ist eine Wüste – zumindest dann, wenn man ein Arcadespieler ist, denn vernünftige Automaten trifft man hierzulande eher selten an. Manchmal findet der Suchende einige einsame Maschinen in Vergnügungsparks oder auf Volksfesten. Auch mag die eine oder andere in Spielhallen stehen, doch diese haben hierzulande ja einen eher schlechten Ruf. Nicht zu unrecht, denn 'Spielhalle' ist in Deutschland nur ein anderer Begriff für Casino: So findet man dort meist nur Glücksspielautomaten in dunklen, verrauchten Räumen – direkt neben dem Roulette-Tisch, versteht sich. Während Las Vegas, die unbestrittene Hauptstadt des Glücksspiels, durch die vielfältige Hintergrundgestaltung der Casinos noch einen gewissen Unterhaltungswert besitzt, bieten die meisten deutschen Spieltempel (mit wenigen Ausnahmen in den großen Städten) ein eher trauriges Bild. Einfallslose Blechkästen mit ein paar blinkenden Lichtlein wackeln an grauen Wänden, und wenn es doch irgendwo Spielhallen mit Arcade-Automaten gibt, sind diese meist hoffnungslos veraltet. In Japan sieht's da anders aus.

Im Heimtland der Videospiele

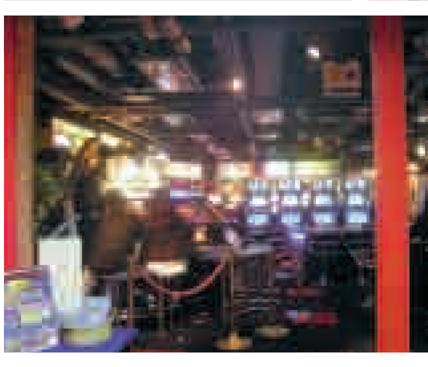
Sega alleine betreibt landesweit über 500 Spielhallen. Schon der Firmenname, 'Service Games', gibt einen Hinweis darauf, was man sich unter diesen Spielhallen vorzustellen hat. Sega ist bekanntlich einer der größten Videospielehersteller weltweit, zudem folgen vor allem bei Beat'em-Ups und Rennspielen regelmäßig Heimumsetzungen. Die Folge dieser engen Verknüpfung fällt für teutonische Arcade-Fans ungefähr so unvorstellbar aus wie für Beduinen ein Ozean in der Wüste: Die durchschnittliche Spielhalle in Tokio umfasst etwa zwei bis drei Stockwerke, nur gefüllt mit Spielautomaten wie z.B. "Guilty Gear XX – The Midnight Carnival Reload" oder "F-Zero AX". Sprich: Das neueste vom neuesten und sehr viel davon. Natürlich beschäftigt Sega auch ganze Abteilungen mit Marktforschung und Kundenbefragungen, schließlich sind Arcadespiele ein wichtiger Geschäftszweig in Japan. Neben Sega gibt es in Japan natürlich noch eine Menge weitere Firmen, die Spielhallen betreiben. Taito führt ähnlich viele Zockertempel, hinzu kommen zahlreiche Privatbesitzer. In einer durchschnittlichen Hauptstraße von Tokios Zentren wie Shinjuku, Shibuya, Akihabara oder Ikebukuro finden sich etwa vier bis sechs größere Spielhallen.



Bei der Edelausführung von "F-Zero AX" (links) kommt nach längerer Zeit wieder eine komplexe Hydraulik zum Einsatz.

Sportliche Vielfalt auf engstem Raum: In Spielhallen ist Bewegung gefragt.

Nur in Japan: Gassi gehen mit dem Hund wird bequem am Spielautomaten geübt.





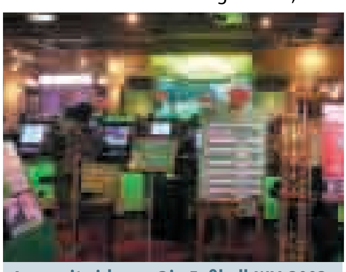
Für jeden Geschmack findet sich in Japan die richtige Zockerumgebung: Edles Las-Vegas-Ambiente (links), skurriles Allerlei (oben) oder spartanische Automatenreihen für genügsame Schuljungen (rechts).

Japan


Klischeehaft, aber wahr: So sieht eine typische Straße im Tokio-Stadtteil Shinjuku aus – für westliche Gemüter noch immer ein wunderlicher Anblick.

Kunterbuntes Wunderland

Japanische Arcades werden von allen Alters- und Gesellschaftsschichten gleichermaßen besucht. Dementsprechend findet sich in großen Zockertempeln ein überragend vielfältiges Angebot. Das 'Sega Gigo' in Ikebukuro bietet z.B. neun bunte Stockwerke voller Automaten und Vergnügungen: Neben einer Etage mit Restaurant und zwei Ebenen voller Karaoke-Maschinen in abgeschlossenen Räumen, findet man u.a. ein ganzes Stockwerk mit Prügelspielautomaten, ein weiteres mit Simulationen und eines, in dem die neuesten Fußball- und Derbywettspielautomaten aufgebaut sind – inklusive großem Bildschirm, Trikots und Sitzen. Auch an Liebespaare und Schulmädchen wurde gedacht, die sich im ersten Stock aus einem der vielen "UFO-Catcher"-Automaten Kuscheltiere greifen können. Im Stockwerk 'Print Club Cafe' warten massig 'PrintColor'-Maschinen: In diese Fotoautomaten setzen sich Sammler hinein und lassen ein Bild von sich vor exotischen Hintergründen knipsen, das anschließend auf Stickern verewigt wird. Ein weiteres Stockwerk wurde dem "Sakura Wars"-Shop und -Café gewidmet, in dem man Merchandising zur gleichnamigen Anime- und Videospielserie erwirbt. Auch Glücksspielautomaten, die jedoch um einiges einfallsreicher gestaltet sind als bei uns, locken auf gleich zwei Etagen. Da das Zocken um Geld in Japan verboten ist, schaden die 'sauberen' Glücksspielautomaten dem Image von Spielhallen nicht.


Langzeitwirkung: Die Fußball-WM 2002 ist zwar vorbei, doch die Modewelle...


...der damals entstandenen Kicker-Automaten hält unvermittelt an.

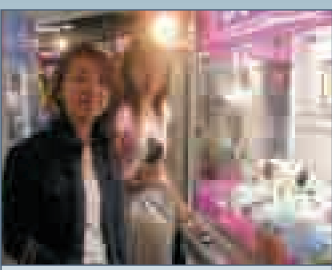
Grabschende Mädchen

Die Studentinnen Tomoe (20) und Keiko (23) entdeckten wir vor einem "UFO Catcher" mit Plüsch-Snoopys. Sie haben gerade 1.600 Yen (ca. 14 Euro) verspielt.

MAN!AC: Warum spielt Ihr "UFO Catcher"?
Tomoe: Ich will Snoopy fangen! Der ist so süß.
Keiko: Ich mag den Kick, den man bekommt, wenn man endlich eine Figur fängt. Es ist so spannend.

MAN!AC: Spielt Ihr oft?
Tomoe und Keiko: Nur manchmal. Wenn wir mit Freunden unterwegs sind oder wenn es etwas Lustiges in den "UFO Catcher"-Maschinen gibt.

MAN!AC: Mögt Ihr auch andere Genres wie Beat'em-Ups oder Rennspiele?
Tomoe: Ich hasse Prügelspiele!
Keiko: Ich mag Racer ein bisschen... manchmal.


Tomoe und Keiko lieben Snoopy.

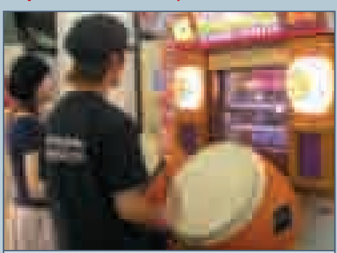
Liebe im Spiel

Akira und seine Freundin Yuri sind bei einem Date in Ikebukuro. Im 'Game&Game'-Center haben sie gerade einige Runden des Trommelspiels "Taiko no Tatsujin" hinter sich.

MAN!AC: Zockt Ihr oft in Spielhallen?
Yuri: Nein, das ist mein erstes Mal hier. Aber Akira spielt oft. Er meinte, es würde mir bestimmt Spaß machen.

MAN!AC: Wie gefällt Dir denn das Trommeln?
Yuri: Ziemlich schwierig. Aber wirklich spaßig, besonders zu zweit.

MAN!AC: Kauft Ihr Euch das Spiel, wenn es auf Konsole rauskommt?
Akira: Garantiert nicht. Ich steh' auf Rennspiele.
Yuri: Ich hab überhaupt keine Konsole. Aber früher mochte ich "Mario".


Akira und Yuri bei ihrem Date.

Die Waffen der Frauen

Im Game Center 'Taito Station' in Shinjuku gehen Wakana und Kaori (beide 15) mit schweren Geschützen auf Monsterjagd.

MAN!AC: Mädchen, die soviel Spaß bei Ballerspielen haben, sind ja relativ selten. Kommt Ihr oft hierher?
Wakana: Nein, nein. Kaori hat mich hergeschleift. Ich mag eher Musikspiele.
Kaori: Ja. Das ist eins meiner Lieblingsspiele hier. Es ist nicht mal so, dass ich irgendwelche Aggressionen los werden will. Es macht einfach Spaß, diese riesige Knarre zu halten.

MAN!AC: Ihr seid noch recht jung. Meckern Eure Eltern nicht, dass Ihr in Spielhallen geht?
Kaori: Ich hab' mich heute mit Wakana extra verabredet, um herzukommen – meine Eltern haben nichts dagegen. Warum auch? Das machen schließlich alle. Und ob ich nun Geld für "UFO Catcher" ausgebe wie die meisten Mädchen oder für Ballerspiele, kann meinen Eltern ja egal sein. Musikspiele und Shooter sind halt auf Konsole nicht so gut.


Japanerinnen sind süß, unschuldig und unterwürfig.

MAN!AC: Also spielst Du auch viel daheim?
Kaori: Ja klar. Ich hab eine PS2. Aber ich zocke nicht dieselben Spiele wie hier, sondern am liebsten RPGs wie "Final Fantasy".
Wakana: Das ist auch verständlich. Schließlich sehen die Kerle in den Spielen supersüß aus.

"Ich verliere nicht so oft"

Pailon hat gerade eine Trainingsstunde "SNK vs. Capcom 2" hinter sich. Er ist 19, arbeitet und verbringt trotzdem viel Zeit in Spielhallen. Er erzählt seinen Eltern nicht, dass er lange zockt, denn seiner Meinung nach geht es sie auch nichts an.

MAN!AC:Wie findest Du das Spiel? Ist es schwer?
Pailon: Nein, ich übe ja schließlich viel. Wenn Du es drauf hast wie ich, ist es einfach! Es macht total Spaß und ist neben "Guilty Gear XX" eins meiner Lieblingsspiele.

MAN!AC:Dann kaufst Du Dir "SNK vs. Capcom 2", sobald es auf Konsole rauskommt?
Pailon: Nö, ich habe gar keine. Prügler machen auf Automaten viel mehr Spaß. Die Atmosphäre hier ist cooler, und ich muss ja nicht immer in dasselbe Game Center gehen. So treffe ich immer andere Leute, die Abwechslung gefällt mir!

MAN!AC: Aber ist es nicht sehr teuer im Vergleich zu einer Konsole?
Pailon: Wieso? Ich bin ein guter Spieler und verliere nicht so oft. Da brauche ich pro Abend höchstens 500 Yen (4 Euro). Außerdem kann ich alle neuen Titel sofort ausprobieren, wenn ich gerade Lust drauf habe. Zudem muss ich nicht Monate warten, bis sie mal umgesetzt werden und dann noch ewig viel Geld kosten.


Pailon feilt nicht als einziger an seiner Beat'em-Up-Technik

Nur eine von vielen: Die Taito-Spielhalle in Shinjuku.

Kreativen Entwicklern sei Dank: In Japan weisen selbst Glücksspielautomaten einfallsreiche Spielkonzepte auf.

Das Neueste vom Neuem

Die Auswahl an Spielen fällt – selbst vorsichtig ausgedrückt – extrem groß aus. Neben Beat'em-Ups wie "Guilty Gear XX #Reload" und "SVC Chaos SNK vs. Capcom" finden sich Actionkracher wie alte und neue "Metal Slug"-Episoden, aber auch Rollenspiele ("Dragon Treasure"), Musikautomaten ("Beatmania 2 DX" und zahllose andere Bemani-Vertreter) oder Brettspiel-Imitationen wie "The Key of Avalon". Mit Segas "F -Zero AX" findet nach langer Zeit mal wieder ein 'Simulator' (bzw. ein Großgerät zum Reinsetzen) den Einzug in die Spielhallen. Dieser macht auch von der neuesten Modewelle in der japanischen Spielewelt Gebrauch: Karten. Auf dem 'IC-Card' genannten Steckmodul kann der Spieler High-Score, Name usw. speichern und damit überall sein Spiel fortsetzen – ein Prinzip, welches derzeit in vielen neuen Spielen Anwendung findet. Auf die Spitze treiben dies vor allem die Fußballsimulationen, die seit der Fußballweltmeisterschaft 2002 in Japan der Renner sind. Dem "Pokémon"-Prinzip nach sammelt der Spieler Playercards. Die Athleten auf diesen Karten kann er dann als Manager einer Fußballmannschaft einsetzen, wenn er Spiele gegen andere Teams oder Trainingsessions arrangiert. Unter Schulmädchen erfreuen sich vor allem die "UFO Catcher" mit Winnie-Puuh-Plüschfiguren und dem mysteriösen Hund 'the Dog' großer Beliebtheit – niemand weiß so genau, wo der Kläffer herkommt, aber er ist eben süß... *ds*

Alles dabei: Zum Fußballspaß gehören in Japan Kartenleser und stilechte Hocker.

▪ ▪ ▪ Pachinko ▪ ▪ ▪

Ein Glücksspiel als Volksbewegung

"Pachinko" ist mit etwa 30 Millionen meist älteren Anhängern eine der beliebtesten Freizeitaktivitäten Japans – viele Rentner verdienen damit angeblich ihren Lebensunterhalt. "Pachinko"-Automaten fehlen in keinem Game Center, es finden sich aber auch zahlreiche spezialisierte Hallen, selbst auf dem Land. "Pachinko" entwickelte sich aus dem amerikanischen Flipperspiel "Corinthian", das 1920 seinen Weg nach Japan fand. Dementsprechend hat ein Automat Pins wie ein Flipper, steht jedoch aufrecht und ist um einiges kleiner, damit der Spieler bequem davor Platz nehmen kann. In der Mitte sitzen ähnlich wie bei Slotmaschinen drei Drehräder bzw. ein Screen mit einer gleichwertigen Darstellung. Der Spieler tauscht Geld gegen kleine Bällchen, mit denen er die Maschine füttert. Die Kugeln werden dann auf Knopfdruck oder Raddrehung in ein Labyrinth von Pins geschossen. Wenn sie in eine der Öffnungen fallen, beginnen sich die Räder zu drehen. Wird dreimal die gleiche Zahl angezeigt, gewinnt der Spieler mehr Bällchen. Die Kugeln können gegen Sachgegenstände eingetauscht werden, denn Glücksspiel ist in Japan verboten. Dies wird mancherorts geschickt umgangen, indem Spieler spezielle Preise in dunklen Seitengassen neben der "Pachinko"-Halle gegen bare Münze eintauschen – das ist natürlich illegal und eines der Hauptgeschäfte der japanischen Unterwelt.

Mehr über Pachinko erfahrt Ihr unter http://www.mangajin.com/mangajin/samplemj/pachinko/pachinko.htm

Kleine Kugeln mit Massenfaszination: "Pachinko"-Automaten gibt's in endlos vielen Varianten.

▪ ▪ ▪ Es war einmal ▪ ▪ ▪

Die japanische Automaten-Historie in Kürze

Lange vor den Heimgeräten wie C64 oder PS2 sorgten Arcade-Automaten für den ersten weltweiten Spieleboom. Diese Ära leitete Atari mit dem Hit "Pong" ein. In Japan, wo schon das erste Game Center gefüllt mit Jukeboxen, "Pachinko"-Automaten und mechanischen Spielemaschinen eröffnet hatte, war "Pong" ein riesiger Erfolg. Bald darauf veröffentlichte Sega den Klon "Pontron", während Taito mit "Elepon" konterte – der Videospieleboom setzte bei Kunden und Herstellern viel Geld und kreative Energien frei.

Ab 1978 gaben die Japaner mit Hits wie Taitos "Space Invaders" den Ton in der Branche an. "Pac-Man" (1980) und "Donkey Kong" (1981) waren Schlager, die völlig neue Spielkonzepte aufwiesen und die Industrie nachhaltig veränderten. Noch in den 70ern wurden Shooter wie Segas "Balloon Gun" und Renn- oder Sportspiele mit anmontierten Waffen oder Lenkrädern für die Steuerung entwickelt.

In den 80ern entstanden die ersten Automaten zum Rein- oder Draufsetzen, das Motorradspiel "Hang On" wurde 1985 ein überragender Hit. Während weltweit Konsolen zur verlockenden Alternative aufstiegen, stürzten sich Japaner weiterhin auf technische Neuerungen: So wurden Anfang der 90er der Grabbelspaß "UFO Catcher" als auch (dank "Street Fighter 2") Beat'em-Ups zum großen Renner. Nachdem Namco 1989 mit "Winning Run" die 3D-Ära einläutete, entwickelte Sega 1992 den Polygonflitzer "Virtua Racing" und löste einen Kleinkrieg aus. Namco konterte 1993 bei "Ridge Racer" mit Texture Mapping, Sega setzte schließlich in "Virtua Fighter" (1993) erstmals Polygone für die Darstellung von Menschen ein.

"Gibt es überhaupt amerikanische Automaten?"

Im Erdgeschoss der Taito Station Shinjuku ist der seit einem Jahr angestellte Tatsuo Hayashi (19) immer zur Stelle, wenn mal eine Maschine bockt oder Besucher Fragen und Beschwerden haben. Nebenher büffelt Tatsuo für die Aufnahmeprüfung an der Uni.

MAN!AC: Hat sich die wirtschaftliche Lage verbessert oder verschlechtert? Kommen weniger Leute hierher im Vergleich zu früher?
Tatsuo: Seit ich hier arbeite, hat es sich verbessert, auf jeden Fall ist das Publikum vielschichtiger geworden. Wir haben auch die Zahl der Spielemaschinen aufgestockt.

MAN!AC: Welche Leute kommen in die Taito Station und was spielen sie hier?
Tatsuo: Während meiner Schicht kommen vor allem Schüler, besonders zwischen 15-17 Uhr nach dem Unterricht und vor den Clubaktivitäten. Mädchen von der Oberschule mögen vor allem 'PrintColors', Jungs Prügelspiele. Abends zocken viele junge Pärchen an den 'UFO Catchern'. Es ist schließlich romantisch, wenn der Mann seiner Freundin ein Kuscheltier fängt. Ältere Besucher tendieren eher zu "Pachinko"-Automaten und ähnlichem.

MAN!AC: Wie wird entschieden, welche Spiele gekauft werden?
Tatsuo: Wir können uns die Maschinen auf Ausstellungen anschauen. Wenn sie uns gefallen, leihen wir sie für eine Woche aus und schauen, ob sie beim Publikum ankommen. Wegen der WM letztes Jahr sind immer noch Fußballspiele beliebt – besonders solche, in denen man Karten sammeln und im Spiel benutzen kann.

MAN!AC: Gibt es hier auch amerikanische oder europäische Spiele?
Tatsuo: Ich habe, solange ich hier arbeite und eigentlich auch in keinem anderen Game Center irgendwelche nicht-japanischen Spiele gesehen. Gibt es denn überhaupt amerikanische Automaten?

MAN!AC: Wieviele Automaten stehen hier?
Tatsuo: Genau weiß ich das gar nicht, ungefähr 200-300. Wir sind kein kleines Game Center, aber auch nicht wirklich groß.

MAN!AC: Können die Angestellten an den Geräten umsonst spielen?



Tatsuo Hayashi ist Angesteller in der 'Taito Station' in Shinjuku.

Tatsuo: Theoretisch schon. Aber wenn wir an einer Maschine hängen, während der Laden offen ist und zahlende Gäste sie benutzen könnten, gibt es natürlich Ärger!

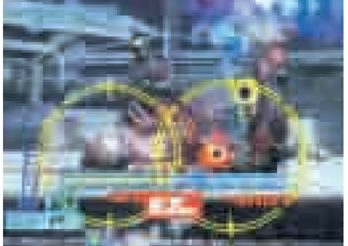
It's Bullet Time!

Time Crisis 3 vs. Virtua Cop 3

Sega und Namco schicken ihre neuesten Lightgun-Kreationen an die Spielhallen-Front – MAN!AC berichtet live aus dem Kugelhagel vor Ort in Japan.



Gangster werden auch in "Virtua Cop 3" durch ein Fadenkreuz identifiziert.



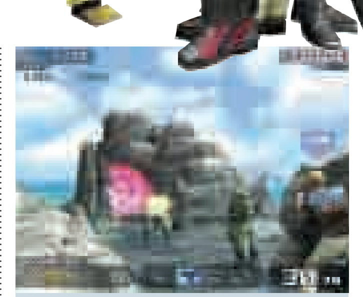
"VC3": Bei Feindansammlungen lohnt ein Tritt auf das Slow-Motion-Fußpedal.

Nachdem auf dem Beat'em-Up-Sektor die vierte Runde der beiden Vorzeige-Prügler "Virtua Fighter" gegen "Tekken" mit leichten Vorteilen für Sega endete, will Namco in Sachen Lightgun-Shooter nun das Blatt wenden. Für "Time Crisis 3" kehrte man nach dem brachialen "Crisis Zone"-Ausflug (mit schwerer Uzi statt handlicher Lightgun) zu den Wurzeln aus "Time Crisis 2" zurück und peppte das bewährte Konzept mit einer Prise Taktik auf: Ihr ballert Euch durch mit Panzersperren gesicherte Karibik-Strände, malerische Bergflüsse sowie brennende Öltanker und eröffnet wie gehabt durch einen Druck auf das Fußpedal des Automaten aus der Deckung das Feuer. Hinter Kisten und Fässern lauernd, könnt Ihr nun aber auch zwischen normaler Pistole, Pumpgun, Uzi und Raketenwerfer wählen, um härtere Kaliber wie Geschütztürme oder flinke Ninja effizienter zu bekämpfen. Fans der Serie bekommen rasant inszenierte Duelle, feine Cut-Scenes, ein Wiedersehen mit Superschurke Wild Dog und nach drei langen Missionen auch ein geniales Finale mit einem fulminanten Boss spendiert.

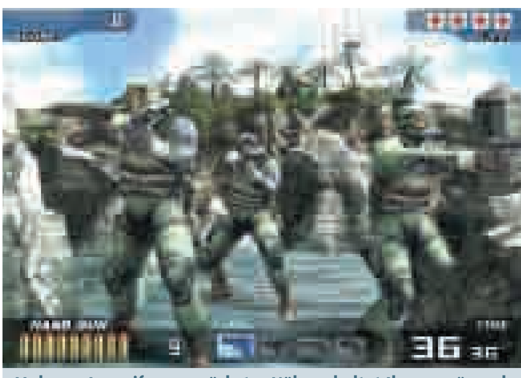
Matrix Reloaded

Der sonst stets auf Innovation bedachte Veteran Sega kopiert im dritten Teil seiner "Virtua Cop"-Reihe das in Japan sehr beliebte Fußpedal-Konzept, versieht es aber mit einem Zusatz-Feature. Anstatt die Deckung zu verlassen, aktiviert man damit den E(xceeding)-S(ense)-Mode – eine Art Bullet Time wie in den "Matrix"-Streifen: In Zeitlupe schießt ihr damit u.a. eigentlich unmöglich zu parierende gegnerische Kugeln und Granaten ab. Die drei Missionen bieten zudem eine Reihe Quick-Time-Events: Schafft Ihr es z.B. schnell genug einen riesigen Deckenleuchter mit gezielten Salven zu lösen, donnert dieser auf einen Pulk Gangster, und Ihr stürmt nur noch hinterher, um den überlebenden Rest zu erledigen. Ansonsten hält sich "VC3" in puncto Spielablauf und Feindformationen eng an seine Vorgänger: Das gegnerische Kanonenfutter wird sofort durch ein Fadenkreuz identifiziert und gibt somit auch untalentierten virtuellen Cops eine Chance, was den Automaten aber insgesamt auch träger wirken lässt.

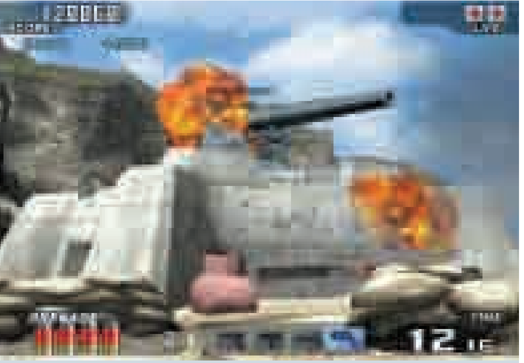
Nach ausgiebigem Test ergeht folgendes Urteil im Namen der MAN!AC-Desperados: "TC3" hat durch seine Top-Präsentation, das stärkere Leveldesign, die charismatischeren Bosse und das besser inszenierte Waffenwechsel-Feature diesmal die Nase vorn. Dank der PS2- bzw. Xbox-verwandten Arcade-Boards 'System 246' bzw. 'Chihiro' lassen entsprechende Umsetzungen nicht lange auf sich warten: Gegen Ende des Jahres soll es jeweils soweit sein. *rk*



"Time Crisis 3": Mit der Uzi stellen große Gegnergruppen kein Problem dar.



Mehrere Angreifer aus nächster Nähe schaltet Ihr – genügend Munition vorausgesetzt – mit der Shotgun aus ("TC3").



Den ersten "TC3"-Boss – ein Geschützturm am Karibik-Strand – legt Ihr mit zwei gezielten Raketen-Geschossen lahm.

Virtua Cop 3

Arcade	
Entwickler:	Sega AM2
Hardware:	Chihiro Board
Bullet Time:	Ja
Coop-Modus:	Nein
Kickback-Effekt:	Nein
Waffenauswahl:	Ja
Umsetzung:	Xbox, 4. Quartal

Cyber-Cops: Klassische, etwas träge Lightgun-Action, gewürzt mit Quick-Time-Events und innovativem Bullet-Time-Feature.

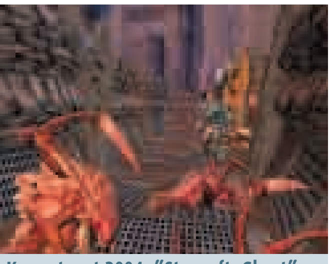
Time Crisis 3

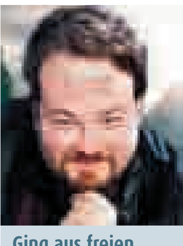
Arcade	
Entwickler:	Namco
Hardware:	System 246
Bullet Time:	Nein
Coop-Modus:	Ja
Kickback-Effekt:	Ja
Waffenauswahl:	Ja
Umsetzung:	PS2, November

Rauchende Colts: Rasant inszenierter, spannungsgeladener Lightgun-Shooter mit Taktik-Einschlag dank Waffenwahl.

Vivendi-Abneigung: Personal-Flucht bei Blizzard

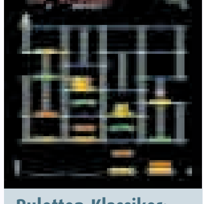
Sensation im Hause Blizzard: Die Gründerväter Erich Schaefer, Max Schaefer, David Brevik sowie Firmenboss Bill Roper verließen das Unternehmen ohne Vorwarnung und aus freien Stücken. Das schwergewichtige Entwickler-Quartett zeichnete vor seinem Weggang für solch grandiose Titel wie "Diablo", "Warcraft" oder dessen SciFi-Ableger "Starcraft" verantwortlich. Die Beweggründe der überraschenden Kündigungen liegen im Verhältnis zu Publisher Vivendi: Der französische Konzern sucht seit geraumer Zeit nach einem Käufer für seine Spielesparte. Laut Bill Roper setzte dieser Schlingerkurs ihn und seine Kollegen unter Druck bzw. vergiftete das Arbeitsklima. Dem Software-Business bleibt Roper indes erhalten: Er plant den Aufbau eines unabhängigen Studios. Auch die verbliebenen Blizzard-Mannen setzen ihre Arbeit unbeeindruckt fort: Mit Rick Seis, dem leitenden Programmierer von "Diablo 2" fanden die US-Amerikaner flugs einen Ersatzchef. Zudem will man in Kürze ein bislang geheimes Projekt enthüllen und das heißersehnte Stealth-Spektakel "Starcraft: Ghost" fertigstellen.


Kommt erst 2004: "Starcraft: Ghost".


Ging aus freien Stücken: Bill Roper.

Leises Servus: Data East ist pleite

Die japanische Spieleschmiede Data East musste unlängst Konkurs anmelden. Berühmt wurde der Nippon-Entwickler durch Arcade-Klassiker wie "Burger Time" oder den Sidescroller "Bad Dudes vs. Dragon Ninja". Später hob man die beliebten "Shadowrun"-Rollenspiele aus der Taufe. Fehlende 32-Bit-Hits brachen Data East letztlich das Genick.


Buletten-Klassiker: "Burger Time" (1982).

MAN!AC NEWS

BERICHTE, ANALYSEN UND TRENDS AUS DER SPIELEBRANCHE...

Virgin heißt jetzt Avalon

Nach schier endlosem Hickhack um die Zukunft des angeschlagenen Publishers Virgin, erscheint nun ein Licht am Ende des Business-Dschungels: Der Publisher firmiert in Europa ab sofort unter dem Namen Avalon Interactive. Quasi als erste Amtshandlung will man die verschollen geglaubten Software-Leichen von Virgin endlich veröffentlichen: So dürft Ihr Euch in den kommenden Monaten auf "Robocop" (PS2, Xbox), "Run Like Hell" (PS2, Xbox) sowie "Galleon" (Xbox) freuen. Besonders bei letzterem Titel sind jedoch arge Zweifel angebracht, denn nicht wenige Insider rechnen mit der Einstellung von Toby Guards Piratenabenteuer.

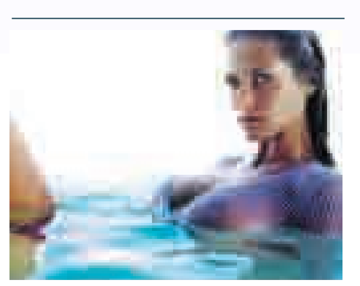


NACHSPIEL

PIRATERIE CONTRA SOFTWARE-KEIMZELLE

Nur auf den ersten Blick ein Erfolg für die gute Sache? Nintendos juristische Attacken gegen Vertreiber von wiederbeschreibbaren GBA-Modulen mögen vielleicht von rührigen Beweggründen motiviert sein, stehen jedoch auf wackeligen Füßen. Sicher, die Majorität aller Käufer verwendet das Handheld-Zubehör als billige Kopiermöglichkeit – aber was ist mit den Hobby-Programmierern, die im Verborgenen an spielenswerter Independent-Software werkeln? Das von Nintendo verteufelte Stück Hardware eignet sich nämlich vorzüglich zum Herstellen eigener Modul-Spiele. Weiterhin stellt sich die knifflige Frage, ob Händler überhaupt für den Missbrauch seitens der Kundschaft strafbar gemacht werden können. Zumal der Großteil aller GBA-Titel nach wie vor ohne Kopiersperre daherkommt und somit auch kein Cracken (Fachausdruck fürs Aushebeln genannter Schutzmechanismen) nötig ist. So richtig zwiespältig wird's, wenn man sich der Sache von Publisher-Seite nähert: Nutzen doch zahlreiche namhafte Softwareschmieden die ROM-Module beim alltäglichen Entwicklungsprozess, um frühe Versionen der jeweiligen Titel auszutesten. Selbst das Spiel, mit dem Nintendo vor Gericht die Funktionalität der Kopier-Hardware demonstrierte, wurde laut Lik Sang-Boss Alex Kampl mit bei ihm bestellten Modulen hergestellt – verkehrte Welt?!

Bond bekommt neue Gespielinnen



Electronic Arts öffnet erneut die Lizenz-Schatulle: Für die nächste 007-Adaption "Alles oder Nichts" konnte der Publisher-Gigant einige namhafte Stars gewinnen bzw. deren Gesichter einscannen. Demnach verkörpern Willem Dafoe (u.a. "Spider-Man") sowie der Original-Beißer Richard Kiel die Bösewichte des Konsolen-Spektakels. Als sexy Blickfänger agieren Digi-Abbilder des deutschen Supermodels Heidi Klum und des "American Pie"-Nackedeis Shannon Elizabeth. Hoffentlich vergisst Schwerenöter Bond bei dem Anblick nicht seine Mission.

Ubi Soft schreibt tiefschwarze Zahlen

Ubi Softs rasanter Aufstieg vom französischen Lizenz-Verwurster zum weltweit anerkannten Software-Konzern geht weiter. Nun legte der "Rayman"-Hersteller seine Zahlen fürs letzte Geschäftsjahr vor – mit durchaus positiven Ergebnissen. So stieg der Umsatz des Unternehmens um 30 Prozent auf nunmehr 453 Millionen Euro. Für die laufende Saison werden gar noch höhere Ziele gesteckt: Ein weiterer Umsatz-Anstieg um bis zu 22 Prozent ist das ausgegebene Ziel. "Wir sind sehr stolz auf die Ergebnisse. Unsere Entwicklungsstudios haben hochgelobte Spiele hervorgebracht und gehören zu den besten der Welt. Wir verfolgen konsequent unsere Strategie, neue Brands zu kreieren und vertrauen voll und ganz auf das Können unserer Studios", lässt Yves Guillemot, der Präsident von Ubi Soft, kämpferisch verlautbaren.

Maulkorb? Lara Crofts Chef gefeuert

Undank ist der Welten Lohn: Mit einem schnöden "Eidos bedankt sich bei Jeremy für seine Arbeit in den letzten sieben Jahren" kommentierte der englische Publisher das Ausscheiden von Jeremy Heath-Smith. Der Gründer von Core Design war maßgeblich an den Entwicklungsarbeiten zu "Tomb Raider: The Angel of Darkness" beteiligt. Welche Gründe tatsächlich zu seinem Rücktritt führten, wollte Eidos nicht nennen. Branchenkenner gehen indes davon aus, dass die ständigen Verschiebungen von Laras erstem PS2-Auftritt sowie ein offenherziges Interview die Personalentscheidung forcierten. In letztgenanntem Gespräch hatte sich Heath-Smith u.a. über Bugs des Spiels ausgelassen bzw. eine Wertung von um die 80% als durchaus gerecht bezeichnet.


Mund verbrannt: Jeremy Heath-Smith.



Kampf gegen Kopie: Nintendo vor Gericht

Gamecube-Hersteller Nintendo verkündete stolz den erfolgreichen Verlauf eines Gerichtsverfahrens gegen den Importhändler Lik Sang. Das Hong Konger Unternehmen vertreibt so genannte Flash-ROM-Module (siehe Bild unten), mit denen GBA-Spiele ausgelesen respektive via PC dupliziert werden können. Firmenbesitzer Alex Kampl zweifelt unterdessen an der Rechtsmäßigkeit des Urteils und will die 641.000 Dollar Strafe nicht akzeptieren: "Ich habe allen nötigen Respekt vor dem Gerichtshof, aber bei der Verhandlung wurde kein Experte befragt. Vielmehr handelte es sich bei dem Richter um einen Spezialisten für See-Recht" – es sieht also ganz nach einer Revision aus. Wir halten Euch über den spannenden Ausgang des Streits auf dem Laufenden.



AM RANDE

+++ Enter the Charts: Ataris Kino-Versoftung "Enter the Matrix" hat sich insgesamt schon über 2,5 Millionen Mal verkauft – trotz zahlreicher Verrisse der Fachpresse. **+++ Früh gemerkt!** Der Wrestler Darryl Peterson verklagt Take 2, weil die Firma seinen Kampfnamen "Max Pain" unrechtmäßig für Videospiele verwende. **+++ Terror gegen Konsolen:** Die Polizei von Talalabad (Afghanistan) ließ insgesamt 300 Videospiel-Läden schließen. Grund für die Razzia: Software korrumpiert laut den Gesetzeshütern die Moral junger Menschen. **+++ Verlorene Jungs:** Die holländischen Lost Boys ändern ihren Namen in Guerrilla Games. Warum Euch das interessieren sollte? Die Burschen entwickeln Sonys angeblichen "Halo"-Killer "Killzone". **+++ Rohe Gewalt:** Microsofts Team-Ballerei "Brute Force" bricht in den USA alle Verkaufsrekorde – der Titel wandert schneller über die Ladentheken als ehedem "Halo". **+++Hohe Ziele:** Sony will hierzulande von seinem Hampelmann-Spaß "Eye Toy" bis Weihnachten 100.000 Einheiten absetzen. Das scheint zu gelingen: Viele Händler melden aktuell ausverkaufte Bestände. **+++ Harte Einschnitte:** Von Finanzproblemen gebeutelt, schließt Sega am 1. Oktober zwei seiner neun Studios – welche Teams dicht machen, ist noch unklar.

Gewinnt das Grauen

Holt Euch die genialen "Resident Evil Dead Aim"-Preise!





In Zusammenarbeit mit Capcom Deutschland verlosen wir fünf coole "Dead Aim"-Pakete. Beantwortet einfach folgende Frage und vielleicht klingelt's schon bald an Eurer Tür:

Wie lautet der Untertitel des japanischen "Dead Aim"-Originals?

A: Heroes never die
B: Die another day
C: Die hard

Und das gibt's zu gewinnen:

5 "Resident Evil Dead Aim"-Sets mit je einem Spiel, einem T-Shirt, einem Feuerzeug und zwei "Resident Evil"-Büchern – alles stilecht verpackt in einer "Dead Aim"-Tüte.

Schreibt die richtige Antwort auf eine Postkarte und schickt sie an:

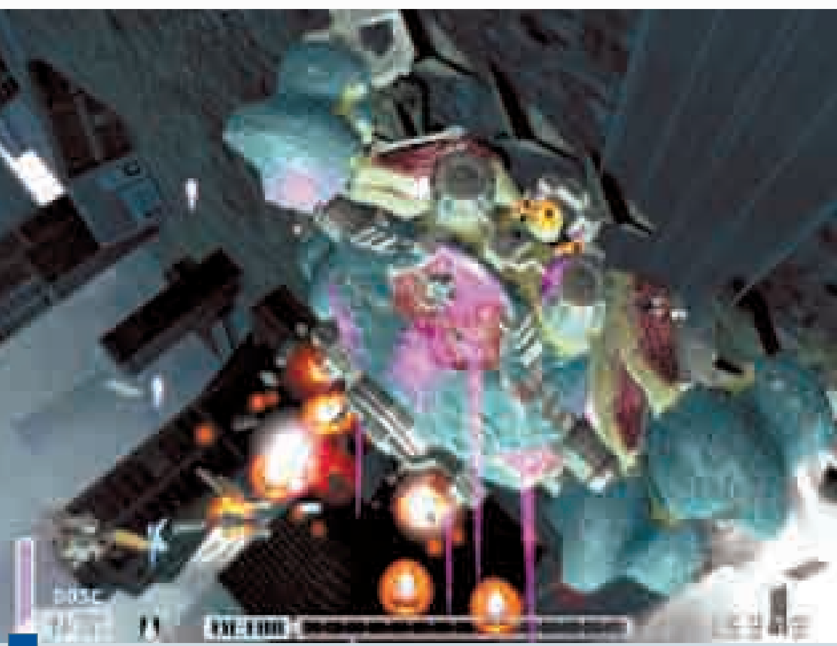


Cybermedia Verlag
Stichwort: Resi
Wallbergstr. 10
86415 Mering

Einsendeschluss ist der 8. September 2003. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.

OVERSEAS

R-Type Final



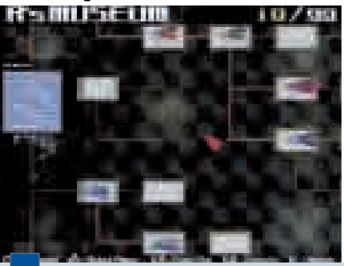
PS2 Meist scrollen die Levels von rechts nach links. Zwischendurch dreht sich die 3D-Umgebung schon mal um Euer Raumschiff – dann steht die Polygon-Welt Kopf!





PS2 Level 2 (unten) überrascht wie zwei weitere Abschnitte mit unterschiedlichen Erscheinungsformen.

Seit 16 Jahren steht der Name "R-Type" als Inbegriff für ausgeklügelte und kompromisslose Action. Mittlerweile hat das in 8- und 16-Bit-Zeiten äußerst populäre Baller-Genre viel von seiner Bedeutung eingebüßt – der ehemalige stete Shoot'em-Up-Fluss gleicht heute einem verhalten tröpfelnden Rinnsal. In der aktuellen Konsolengeneration steht Fans des flinken Daumens nur eine nennenswerte, moderne Baller-Alternative zur Verfügung: das von Treasure entwickelte "Ikaruga" für Dreamcast und Gamecube. Doch mit der Action-Alleinherrschaft ist jetzt Schluss: Nach dem vier Jahre alten "R-Type Delta" (PSone) bringt Irem das zeitgemäße "R-Type Final" ins Shoot'em-Up-Spiel – die neue Baller-Referenz?





PS2 In einem riesigen Hangar werft Ihr einen Blick auf Eure erspielten Schätze: Insgesamt acht davon dürft Ihr im Spiel einsetzen.

Mehr Vielfalt

Gleich zu Beginn werdet Ihr mit der augenscheinlichsten Neuerung vertraut gemacht: Ein rasant geschnittenes Intro zeigt Euch nicht eines, nicht drei (wie im Vorgänger), sondern einen ganzen Schwarm von Raumschiffen – satte 99 Varianten erwarten den ausdauernden "R-Type Final"-Piloten! Anfangs müsst Ihr Euch allerdings mit drei unterschiedlich bewaffneten Abfangjägern zufrieden geben, alle weiteren wollen redlich erspielt werden.

Mit dem Schiff Eurer Wahl startet Ihr sodann den Feldzug gegen außerirdische Invasoren. Wie gehabt, erledigt Ihr attackierende Jäger-Verbände, mutierte Vogelwesen, mechanoide Riesenschlangen, flinke Riesenmechs und sogar gigantische Raumgleiter mit Euren aufrüstbaren Waffensystemen. Wichtigstes Utensil auf der sieben Levels umfassenden Mission: ein ankoppelbarer, unzerstörbarer Satellit. Je nach Spielsituation dürft Ihr den praktischen Helfer vorne wie hinten als Schutzschild und Laserverstärker am Jäger andocken respektive gen Feind schleudern. Letzteres Manöver macht Euren Raumer zwar verwundbarer, dafür sorgt der Satellit permanent für Schaden am anvisierten Widersacher. Positiver Nebeneffekt: Jeder Feindkontakt (seien es nun aufgefangene Projektile des Gegners oder direkte Berührung der Polygon-Hülle) verhilft Eurem Begleiter zu mehr Energie. Voll aufgepowert, steht Euch eine spektakulär in Szene gesetzte Spezialattacke zur Verfü-

COMING NOW...

in USA

AUGUST				SEPTEMBER			
Spielename	**Hersteller**	**Genre**	**PAL-Version**	**Spielename**	**Hersteller**	**Genre**	**PAL-Version**
Chaos Legion	Capcom	Action	sicher	**Corvette**	TDK	Rennspiel	sicher
Outlaw Golf 2	Simon & Schuster	Sport	realistisch	**Dynasty Tactics 2**	Koei	Strategie	realistisch
RPG Maker 2	Atlus	Rollenspiel	unwahrscheinlich	**Fatal Frame 2: Crimson Butterfly**	Tecmo	Action-Adventure	realistisch
Soul Calibur 2	Namco	Beat'em-Up	sicher	**NASCAR Thunder 2004**	Electronic Arts	Rennspiel	unwahrscheinlich
Star Trek: Shattered Universe	TDK	Action	sicher	**Time Crisis 3**	Namco	Lightgun-Shooter	sicher
Battlestar Galactica	Vivendi	Simulation	sicher	**SWAT Global Strike Team**	Vivendi	Action	sicher
Group S Challenge	Capcom	Rennspiel	sicher	**Voodoo Vince**	Microsoft	Jump'n'Run	sicher
Otogi	Sega	Action	sicher	**WWE Raw 2: Ruthless Agression**	THQ	Beat'em-Up	sicher
F-Zero GX	Nintendo	Rennspiel	sicher	**Billy Hatcher and the Giant Egg**	Sega	Jump'n'Run	sicher
Gladius	LucasArts	Strategie	sicher	**P.N. 03**	Capcom	Action	sicher

in JAPAN

AUGUST				SEPTEMBER			
Spielename	**Hersteller**	**Genre**	**PAL-Version**	**Spielename**	**Hersteller**	**Genre**	**PAL-Version**
Monster Farm 4	Tecmo	Strategie	unwahrscheinlich	**Drakengard**	Square-Enix	Action	realistisch
Sega Ages: Fantasy Zone	Sega	Action	unwahrscheinlich	**Karaoke Revolution**	Konami	Musikspiel	realistisch
Sidewinder 5	Asmik	Action	unwahrscheinlich	**King of Fighters 2001**	Playmore	Beat'em-Up	unwahrscheinlich
Summon Night 3	Banpresto	Rollenspiel	unwahrscheinlich	**Winning Post 6**	Koei	Sportspiel	unwahrscheinlich
Rent A Hero No. 1	Sega	Action-Adventure	unwahrscheinlich	**Dinosaur Hunting**	Microsoft	Action-Adventure	unwahrscheinlich
Final Fantasy Crystal Chronicles	Square-Enix	Rollenspiel	sicher	**Tales of Symphonia**	Namco	Rollenspiel	unwahrscheinlich

PAL-Veröffentlichung: sicher realistisch unwahrscheinlich

gung, die den kompletten Bildschirm von Feinden säubert und Bossgegnern empfindlichen Schaden zufügt. Nur wenn Ihr dieses Hilfsmittel taktisch klug einsetzt, erschließen sich spätere Welten.

Modell-Politik

Apropos Taktik: Mit zunehmender Spieldauer füllt sich Euer Raumschiffhangar kontinuierlich mit Hightech-Jägern unterschiedlicher Couleur. Unter dem Menüpunkt 'R's Museum' dürft Ihr die waffenstarrenden Vehikel näher begutachten und die individuellen Eigenschaften vergleichen. Während einige Exemplare mit exotischen Standardschüssen wie Schockwellen, Lasergitter und Flammenwerfer verzücken, überzeugen andere Modelle mit dreifach aufladbarem Beam, extrem durchschlagendem Granatwerfer oder den Raum krümmenden Superbomben. Darüber hinaus dürft Ihr bei jedem Schiff zusätzliche Einstellungen wie die Art der Bodenwaffen, die Farbgebung des Raumers und das Erscheinungsbild etwaiger Extrakanonen bestimmen. Klar, dass sich jeder Level damit anders spielt – und genau dies ist einer der größten Motivationsfaktoren von "R-Type Final". Nach jedem Abschnitt dürft Ihr auf Wunsch Euer Schiff wechseln (wählt aus acht selbst selektierten Modellen) und die folgende Runde mit einem neuen Jäger angehen. Anfänger loten damit das für sie beste Level/Gleiter-Verhältnis aus, Profis starten mit unterschiedlichen Vehikel-Varianten die ultimative Highscore-Jagd.

Wer sich nichts um Raumschiff-Vielfalt schert, braucht nicht verzagen: Die Welten sind durch die Bank mit den Standard-Modellen – entsprechendes Geschick und Nerven vorausgesetzt – problemlos zu meistern.

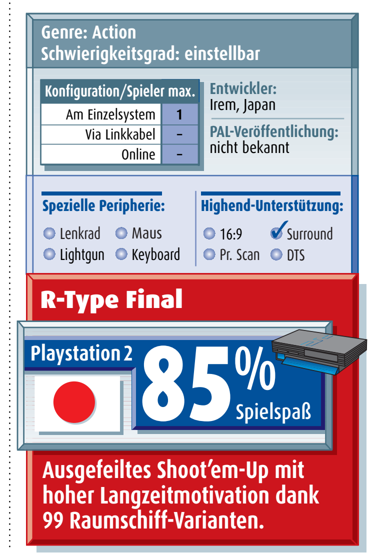
PS2 Leg' mal einen Zahn zu: Via L-Tasten beschleunigt oder verlangsamt Ihr Euren Jäger, um fix und gezielt durch diffizile Levelabschnitte zu manövrieren.



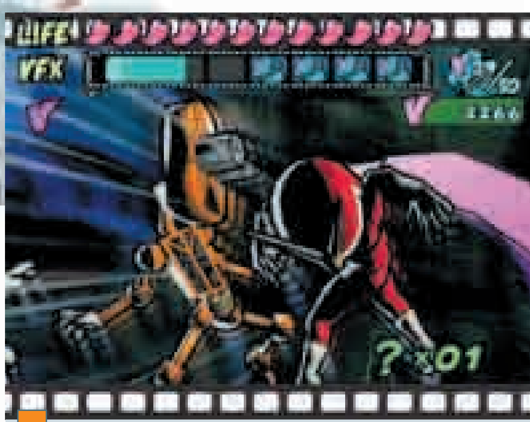
PS2 Im ungewöhnlichen 'AI Mode' ist Taktik gefragt.

Das Spieldesign knüpft nahezu nahtlos an den brillanten Vorgänger an, lediglich der erste Abschnitt fällt optisch wie spielerisch etwas aus der Reihe. An der Polygon-Grafik gibt's ebenfalls (fast) nichts zu mäkeln: Euer Raumschiff gleitet bis auf wenige Ruckler sanft durch rotierende Städte, Unterwasser-Abschnitte und wabernde Subraum-Regionen.

Der obskure 'AI Mode' (eine Art Taktik-Schlacht zum Zuschauen) fällt dagegen unter die Kategorie 'unnötiges Experiment'. *os*



Viewtiful Joe



NGC Aus der Nähe tut's besonders weh: Via 'Zoom' prügelt Ihr selbst Stahlroboter im Handumdrehen windelweich.



NGC Schneller als der Wind: Habt Ihr den Turbo aktiviert, flitzt Euer Alter Ego mit irrem Tempo gen Gegnerreihen. Wer genügend Combos schafft, fängt Feuer und kloppt sodann noch härter.

"Kaufen Sie den Titel, mein Arsch steht auf dem Spiel!": Mit diesen markigen Worten präsentierte Capcoms Atsushi Inaba beim E3-Stelldichein sein aktuelles Software-Baby "Viewtiful Joe". Geht's nach uns, sind die Sorgen um Hinterteil respektive zugehörige Arbeitsstelle jedoch gänzlich unbegründet: Die kürzlich eingetrudelte Importfassung läuft nämlich nicht nur problemlos via Datels Freeloader und bleibt dank englischer Sprachausgabe stets verständlich, auch das eigentliche Cube-Geprügel bürgt für Begeisterung.

Liebelei vor der Leinwand

Da möchte man eigentlich den neusten Action-Reißer im Kino sehen, die weibliche Begleitung steht aber auf romantischen Herzschmerz – wer kennt nicht diese vertrackte Situation? Auch Teenager Joe steckt in dieser Zwickmühle, denn Freundin Sophia verachtet die Abenteuer seines Filmhelden Captain Blue. Doch für solch Beziehungsstress bleibt im schicken Comic-Intro keine Zeit: Vielmehr wird Sophia noch während des cineastischen Streits von finsteren Leinwand-Schurken ins Movie-Land entführt – Eure Stunde als Nachwuchs-Superheld hat geschlagen.

Mutige Jungfrauen-Retter geleiten Joe fortan durch insgesamt sieben Episoden, die allesamt als Hommage an diverse Hollywood-Streifen fungieren. So betretet Ihr finstere Gruselhäuser, durchstöbert einen gigantischen Wolkenkratzer, mischt die Crew eines Luftschiffes auf und macht schließlich gar den Weltraum (zumindest für die dortigen Ganoven) unsicher. Weil "Viewtiful Joe" jedoch kein ordinärer Genre-Vertreter sein will, müsst Ihr Euch zuerst an die unkonventionelle Darstellungsweise gewöhnen: Ähnlich der letzten "Contra"-Episode für PS2 spurten Bildschirm-Heroen zwar durch dreidimensionale Hintergründe, echte Bewegungsfreiheit muss ob festgelegter Bahnen jedoch draußen bleiben.

Tödlicher Teenager

Eure Widersacher scheren sich freilich wenig um diese altmodische Tatsache und attackieren in regen Scharen: Der irrwitzige Opponenten-Kader rekrutiert sich aus Skurrilitäten wie wirbelnden Ballerinas, wankenden Mumien, gemeingefährlichen Mini-Ninjas, bulligen Kampfrobotern oder plappernden Fischen – aggressives Prügelfutter, wohin das Auge reicht. Da trifft es sich doch gut, dass klein Joe scheinbar gerade von der Karate-Schule kommt: Auf Knopfdruck lässt Euer Recke via Fußtritt bzw. Handkante kriminelle Knochen krachen. Desaströse Combo-Einlagen sowie ausweichende Doppelsprünge gehören selbstredend ebenso zum Standard-Repertoire. Am langweiligen Klang des Wortes 'Standard' erkennt Ihr bereits, dass Joes Klopper-Fähigkeiten damit bei weitem noch nicht erschöpft sind: Tatsächlich werden nämlich die beiden Pad-Schultertas-



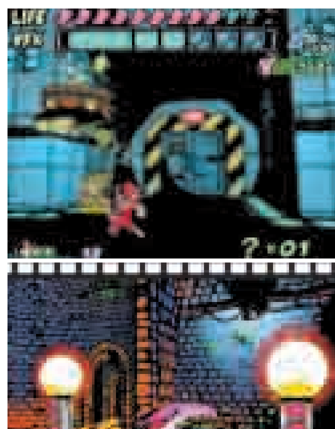
NGC Wer zum Teufel ist Neo? Genau wie der "Matrix"-Heroe weicht Joe Kanonenkugeln und Raketen locker aus.



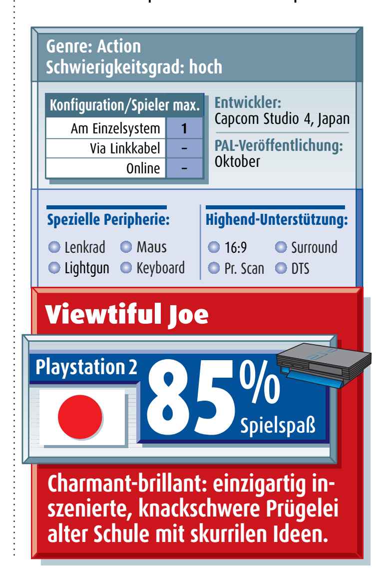

NGC Vorsicht Lava! Im Untergrund warten knifflige Sprungeinlagen.



NGC Überreizung der Augen: Hier bekämpft Joe einen Panzer – in Zeitlupe lenkt Ihr einfach die Raketen um.







NGC Traditionell: Die Rätsel drehen sich meist um bewegliche Plattformen.

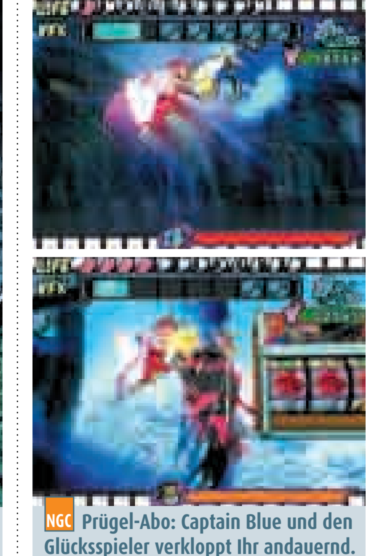
ten später zu Euren mächtigsten Verbündeten, denn so aktiviert Ihr die grandiosen 'Mach Speed'- und 'Slowdown'-Funktionen. Beide Spezialitäten lassen Euch munter am Zeitablauf rumspielen: Während Ihr mit ersterem Turbo-Gimmick die Prügel Eures Protagonisten beschleunigt, bremst zitierter 'Slowdown' das Spielgeschehen ab. Der unschlagbare Vorteil am Tempo-Stopper: Joe weicht nach feinster "Matrix"-Art seinen Feinden aus und kann in aller Ruhe deren Angriffsmuster studieren. Kombiniert Ihr diese Super-Manöver gar gekonnt mit dem 'Zoom', setzt's eine deftige Tracht Prügel: Per C-Stick fährt die virtuelle Kamera an Joe ran bzw. sein Attacken-Repertoire wird durch 360°-Kicks und üble Kinnhaken angereichert. Genial auch, dass Cube-Aktionisten zudem ihren Grips anstrengen müssen: Egal ob Joe nun Raketen via 'Slowdown' startet, Lava-Seen durch Zeit-Beschleunigung auffüllt oder Bomben mit Füßchen an Deckentüren tritt – jedes Rätsel verblüfft Euch aufs Neue. Damit gierige Naturen diese Spezial-Fähigkeiten dennoch nicht über Gebühr strapazieren, gibt's einen Extra-Balken: Umso mehr "Viewtiful Joe"-Symbole Ihr aufklaubt, desto länger halten Eure Superkräfte.

Knackiger Zeichentrick

Beflissentliche Sammler erspähen zusätzlich Goldmünzen, für die am Ende jedes Levels hilfreiche Boni wie frische Angriffs-Varianten, Sofort-Continues oder Zusatzleben verhökert werden. Besonders letztere solltet Ihr in Unmengen horten, denn "Viewtiful Joe" kommt ungeachtet seiner kunterbunten Optik als waschechter Old-School-Prügler daher – happiger Schwierigkeitsgrad sowie Auswendiglernen inklusive. Gottlob garantieren griffige Kontrollen, saubere Kollisionsabfrage und faires Gegner-Aufkommen (trotz spärlicher Rücksetzpunkte) ein Mindestmaß an Frustmomenten. So könnt Ihr Euch ungeniert an der atemberaubenden Comic-Inszenierung ergötzen respektive voll motiviert ins nächste Boss-Gefecht stürzen – ein phänomenaler Spaß. *tk*



NGC Die Zeichen des Schmerzes: Sobald Ihr Totenköpfe seht, ist extreme Vorsicht angesagt – Euer Widersacher wird dort nämlich demnächst einen Schlag landen.



NGC Prügel-Abo: Captain Blue und den Glücksspieler verkloppt Ihr andauernd.

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Capcom Studio 4, Japan
PAL-Veröffentlichung: Oktober

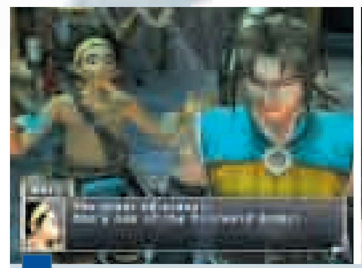
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, Pr. Scan, DTS

Viewtiful Joe

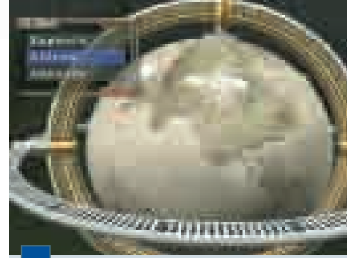
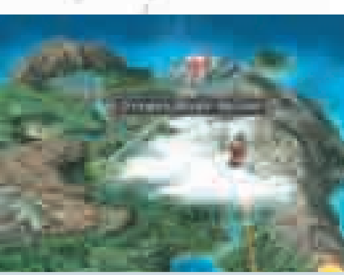
Playstation 2 – 85% Spielspaß

Charmant-brillant: einzigartig inszenierte, knackschwere Prügelei alter Schule mit skurrilen Ideen.

Arc the Lad Twilight of the Spirits




PS2 Ausdrucksstark: In den umfangreichen Dialogen gestikulieren die Figuren mit den Händen, schließen betroffen die Augen und schneiden entsetzt Grimassen.

PS2 Reisen via Knopfdruck: Mit dem Globus wechselt Ihr den Kontinent (links), die einzelnen Lokaliäten wie Städte und Kerker besucht Ihr per Karte (rechts).

Die ersten drei "Arc the Lad"-Episoden erschienen für die PSone, jetzt kommt das erste Playstation-2-Abenteuer: "Twilight of the Spirits" spielt hundert Jahre nach den Vorgängern und überrascht mit neuen Helden, Ihr braucht also keine Vorkenntnisse. Die Fantasy-Welt von "Arc the Lad" ist jetzt in zwei Territorien geteilt: Auf der einen Seite residieren die Menschen und auf der anderen die Deimons, eine Mischung aus Dämon und Humanoid. Dieses Gleichgewicht ist einem gierigen Verschwörer aber ein Dorn im Auge: Mit seiner gewaltigen Armee macht er sich auf, die sechs Elementsteine zu suchen und mit ihren Zauberkräften die Deimons auszurotten.

Es gibt aber nicht nur zwei Länder, sondern auch zwei Handlungen: Ihr spielt abwechselnd den Krieger Kharg und seinen Deimon-Bruder Darc. Beide Helden gehen zunächst ihren eigenen Weg, treffen Party-Freunde und vereinen in einem späteren Kapitel ihre Kräfte, um den Weltfrieden zu bewahren. Der vielschichtige Plot unterhält Euch mit zahllosen Fehden und Nebenepisoden, dabei stehen die charismatischen Charakterzüge der Helden im Vordergrund – ein prächtig animierter Text-Schinken also, denn Sprachausgabe gibt es nur selten. Die Kamera sorgt mit vielen Schnitten für optische Abwechslung in den Dialogwüsten und zeigt auch mal nur den Schatten eines Bösewichts, um seine wahre Identität zu verschleiern.

Bleibt am Ball!

Trotz der umfangreichen Handlung ist das Abenteuer sehr kompakt aufgebaut: Ähnlich "Final Fantasy 10" gibt es in "Twilight of the Spirits" keine begehbare Oberwelt. Stattdessen klickt Ihr auf den Kontinentkarten die Tempel, Schlösser und Dörfer direkt an. So besucht Ihr Schauplätze der Handlung und Kampfareale nach eigenem Gutdünken, um die Helden zu trainieren. In Städten findet Ihr zudem Kollosseen und Hinterhofarenen, in denen Ihr Euch um Siegesprämien prügelt. Ihr könnt also entweder der Handlung folgen und nur die Story-Kämpfe bestreiten oder Euch nach Herzenslust pausenlos keilen – eine tolle Alternative zu den ansonsten üblichen Zufallskämpfen!

Die architektonisch aufwändigen Landschaften sind sehr detailliert und bezaubern mit vielen Effekten: Büsche und Grashalme biegen sich im Wind, im glitzernden Wasser tollen Fische und unter Hängebrücken bahnen sich gewaltige Lava-Massen



PS2 Die Handlung schickt Euch kreuz und quer durch die Abenteuerwelt: Wer die vielen Hinweise und Tipps ungelesen einfach weiter klickt, verliert schon nach wenigen Minuten den Anschluss.

PS2 Bei Attacken zoomt die Kamera nah an die Kontrahenten, die Spezialmanöver werden in schnellen Schnitten präsentiert.



PS2 Jedes Manöver will penibel geplant sein: Der rote Ring markiert den möglichen Zielbereich Eures Zaubers und der gelbe Kreis seinen Radius.

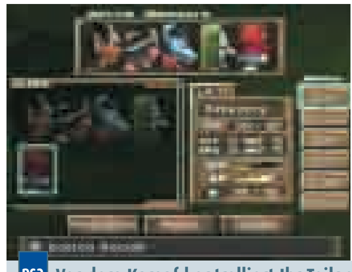


PS2 Mit dem Tornadozauber fegt Ihr die böse Fee aus der Höhle: Bei den effektvollen Attacken werden Statusanzeigen und Menüs ausgeblendet.

ihren Weg ins Tal. Die Kamera lässt sich nicht drehen, sondern zeigt das Geschehen meist aus der Vogelperspektive: Schade nur, dass es in den komplexen Welten kaum Schatzkisten oder Extras zu finden gibt und Euer Spielraum auf wenige Räume begrenzt ist – Ihr müsst Euch streng an den Plot halten und mit vielen Passanten oder Party-Freunden plaudern, erst dann geht's weiter.

Umzingelt die Monster!

Die Kämpfe gegen Ungeheuer und Soldaten bestreitet Ihr nicht in gesonderten Arenen, sondern an Ort und Stelle. Dabei spielen die Gegebenheiten eine wichtige Rolle: Auf offenem Feld könnt Ihr die Monster umzingeln, während die Party in einem verwinkelten Kerker nahe beieinander steht, und damit flächendeckenden Zaubern und Keulenschwingern ausgeliefert ist. Helden und Gegner ziehen abwechselnd: Jede Figur kann sich innerhalb eines individuellen Aktionsradius frei bewegen, an die Front marschieren oder aus sicherer Entfernung zaubern und Pfeile abschießen. Neben den gewöhnlichen Spezialattacken wie Tornadomagie, Schwertcombo und Statuszauber schar gegenseitig aufmischt. Ein geniales Element sind zudem die Teammanöver, die Eure Helden bei korrekter Formation eigenständig einsetzen: Erstmals könnt Ihr in einem Kampf Geheimnisse entdecken! Das System erlaubt vielseitige Taktiken,



PS2 Vor dem Kampf kontrolliert Ihr Teilnehmer und Ausrüstung (links), nach dem Sieg kauft Ihr mit den erbeuteten Spruchpunkten neue Talente (rechts).

beherrschen Eure Schützlinge auch ausgefallene Talente. Ihr hypnotisiert z.B. mehrere Monster, dann gehören sie plötzlich zu Eurer Party und lassen sich steuern – so könnt Ihr Euch den Obermotz vornehmen, während sich seine endlos nachrückende Wächter- die Euch selbst aus einem übermächtigen Hinterhalt befreien – echt spannend. Der Nachteil für Level-Up-Fans: Beim Heldentraining dürft Ihr Euch nicht einfach mehr nur durchklicken, jedes Match verlangt volle Aufmerksamkeit.

Gekaufte Künste

In "Twilight of the Spirits" verwaltet Ihr gleich mehrere Kassen: Bei jedem Levelaufstieg erhalten Eure Helden Spruchpunkte, mit denen Ihr neue Zauber und Spezialattacken kauft – speichert aber vorher, denn manche Talente erweisen sich in der Praxis weniger nützlich als andere. Um die Spezialmanöver einzusetzen, benötigt Ihr Kraftsteine, die Ihr wiederum auf dem Marktplatz für Münzen ersteht oder besiegten Gegnern abknöpft. Dafür müsst Ihr im Kampfgetümmel aber oftmals einen Umweg laufen, denn nach dem Match sind alle Schätze verschwunden – ganz schön kompliziert! Wegen der vielen Kniffe, den kniffligen Kämpfen und der komplexen Handlung ist "Twilight of the Spirits" kein Abenteuer für Gelegenheitsspieler, sondern für experimentierfreudige Profis. *oe*



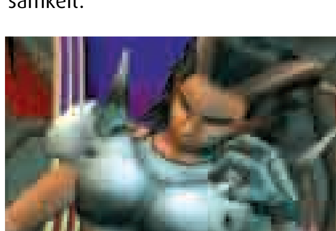
▪ ▪ ▪ Rollenspiel als Anime ▪ ▪ ▪

Videospiele zu Animes sind zwar die Regel, es geht aber auch anders herum...

Wer "Arc the Lad" auch als Anime genießen möchte, besorgt sich sechs DVDs aus Übersee: Bei amazon.com zahlt Ihr je 25 Euro, in den amazon-Zshops zehn Euro aufwärts, achtet aber auf den erforderlichen Vermerk 'International shipping'. Der Anime basiert auf den PSone-Abenteuern "Arc the Lad 1-3" und erzählt die Geschichte des Helden Elk, dem besten Freund des Namensgebers Arc. Elks Heimatdorf wurde in seiner Kindheit von Räubern überfallen, die seine Eltern töteten: Nun bricht er auf, seine Familie zu rächen, der erste Anhaltspunkt ist das Charter-Schiff der Verbrecher. In "Volume 1" heuert Elk auf der Silver Noah an, hoffentlich kann ihm der Kapitän bei seiner Suche helfen!

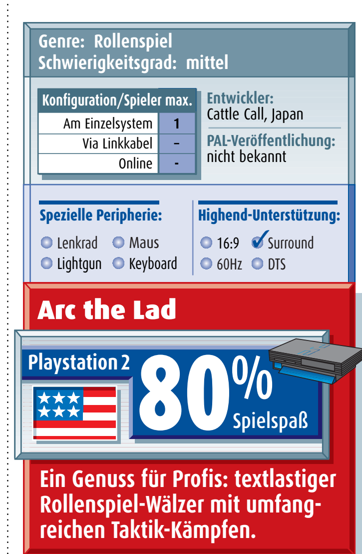








PS2 Gesichtskontrolle: Oben seht Ihr Deimon Darc, unten den Bruder Kharg.



Naval Ops: Warship Gunner



PS2 Beim Bombardement von Küstengebieten solltet Ihr Euch nicht zu nah heranwagen – Flugzeugträger lassen besser ihr waffenstarrendes Geschwader los.

PS2 Transport-Convoy in Sicht (oben) – wir blasen zum Angriff. Schnelles Vorgehen ist gefragt, bevor feindliche Schlachtschiffe unsere Ziele durchkreuzen.

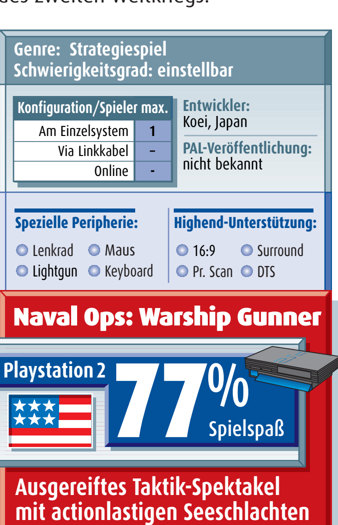
Pazifisten und Landratten Hände weg: Strategieschmiede Koei bleibt ihrer Linie treu und lässt im neuesten Titel schwere Geschütze auffahren. In riesigen Seeschlachten übernehmt Ihr die Kontrolle über einen Zerstörer, Kreuzer, Schlachtschiff oder Flugzeugträger in zwei Varianten. Euer Gegner ist das böse 'Empire', das den Großteil der Welt kontrolliert. Nur die 'Freedom Forces' können dem Besatzer Einhalt gebieten – das fiktive Szenario spielt zu Zeiten des Zweiten Weltkriegs.

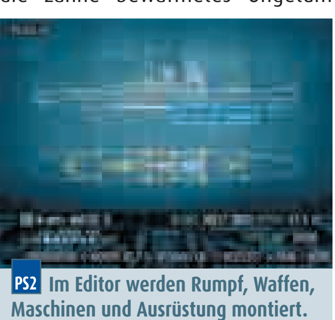
Bevor Ihr aber mit Eurem Stahlkoloss in See stecht, werdet Ihr durch ein praktisches Tutorial geführt. Dann geht's ins Dock: Hier verwaltet Ihr Euer Schiffs-Arsenal, installiert Kanonen verschiedener Kaliber, Maschinengewehre sowie U-Boot-Bomben und verbessert Brücke, Radar, Sonar, Maschine respektive Rumpf in einem eigenen Editor. Solang es das Budget erlaubt, könnt Ihr hier nach Lust und Laune einen eigenen Kahn samt kompletter Ausrüstung erstellen. Vergesst aber nicht Defensiv-Maßnahmen: Ausreichende Panzerung und Abwehrgeschütze sind Pflicht. Bei der Konstruktion muss neben dem Maximalgewicht und der Geschwindigkeit auch darauf geachtet werden, dass die Kanonen sich nicht gegenseitig blockieren – so hilft Euch ein bis an die Zähne bewaffnetes Ungetüm wenig, wenn es nicht feuern kann. Außerdem solltet Ihr Geld in die Forschung stecken, denn erst dann sind verbesserte Schiffstypen, Flugzeuge und Geschütze erhältlich.

Feuer frei!

Nach der Einsatzbesprechung wählt Ihr einen Eurer Kähne aus und beginnt die Mission direkt im Zielgebiet. Mit dem rechten Analogstick erkundet Ihr zunächst Eure Umgebung via Fernglas und setzt mittels Steuerkreuz den Kurs. Bei Feindkontakt feuert Ihr aus allen Rohren: Dabei sind Kanonen die erste Wahl für Schiffs- und Landziele. Herannahende Gegner löchert Ihr mit MG-Salven oder rammt Torpedos in deren Bordwand, U-Boote bekämpft Ihr dagegen mit Wasserbomben. Mit einem Flugzeugträger schickt Ihr besser noch Eure Jäger oder Bomber aus. Gegnerische Angriffe kontert Ihr im Defensiv-Modus: Die Kamera zeigt dabei das Schiff von oben, während sich Eure Mannen Flugzeugen, Torpedos oder Minenfeldern automatisch erwehren.

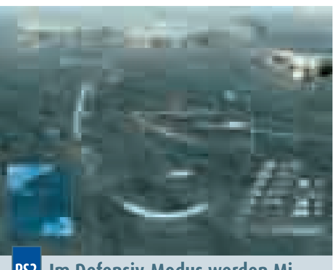
Trotz Einsätzen auf der ganzen Welt wirkt die zweckmäßige Grafik auf Dauer etwas eintönig. Dafür entschädigt die orchestrale Soundkulisse, die die Schlachten passend untermalt. Spielerisch zählen oftmals schnelle Reflexe, wenn der Feind aus dem Nichts auftaucht oder Ihr in eine hitzige Schlacht zieht. Dadurch geht der interessante taktische Aspekt leider etwas unter. Das motivierende Konstruieren und Modifizieren von Schiffen oder Flugzeugträgern für den nächsten Einsatz hält Euch aber lange bei der Stange. *ts*





PS2 Im Editor werden Rumpf, Waffen, Maschinen und Ausrüstung montiert.

PS2 Bei entfernten Zielen müsst Ihr die Ballistik einkalkulieren.

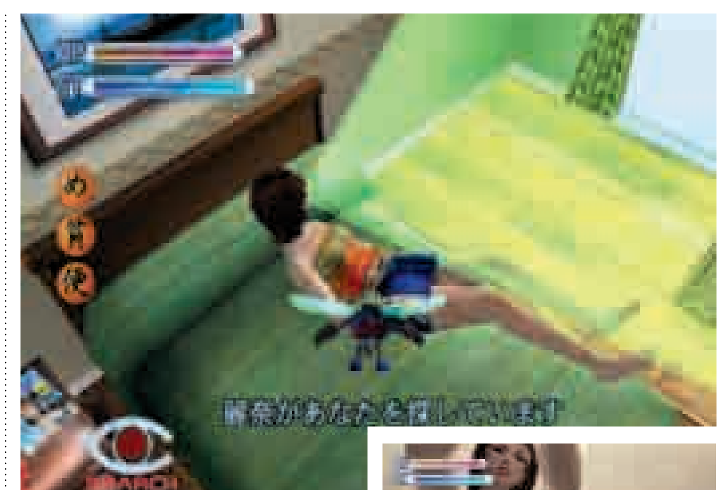


PS2 Im Defensiv-Modus werden Minenfelder automatisch ausgeschaltet.

Ka 2: Let's Go Hawaii



PS2 Kampflos: Das Bad der Tochter nutzt Ihr in einer Bonusrunde dazu, Herzchensymbole ohne Entdeckungsrisiko einzusammeln.



PS2 Kritische Lage: Geratet Ihr in das durch den Kegel symbolisierte Blickfeld...

PS2 ... werdet Ihr zur Zielscheibe für die Attacken der Menschen.

Nicht immer muss sich hinter dem Begriff 'Blutsauger' ein Vampir verbergen: Bei "Ka" (hierzulande von Eidos als "Mr. Moskeeto" veröffentlicht) war ein Lebenssaft schlürfendes Insekt der Star und trieb mit seinen Sticheleien eine asiatische Durchschnittsfamilie in den Wahnsinn. Offenbar kam der skurrile Spaß so gut an, dass nun ein zweiter Teil folgt – "Ka 2: Let's Go Hawaii".

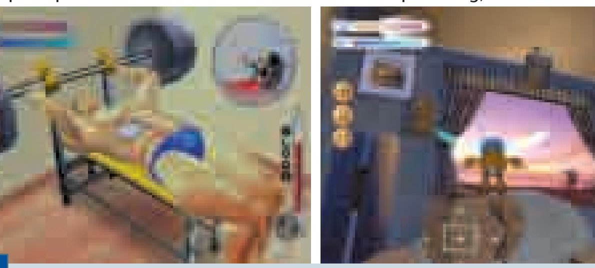
Wie der Untertitel verrät, saugt Ihr diesmal nicht in Japan, stattdessen verschlägt es Euch in das US-Urlaubsparadies. Dorthin sind die Yamadas (Eure Opfer aus der ersten Episode) geflüchtet – nicht ahnend, dass Ihr wieder mit dabei seid. Auf der Insel angekommen, lernt Ihr einen Artgenossen kennen und könnt diesen ebenfalls spielen. Da ein Moskito-Duo doppelt so viel Blut braucht, findet sich prompt auch eine weitere Familie ein: Die Browns vertreten die Klischees ihres Heimatlandes u.a. mit dem Bodybuilding treibenden Vater und dem blonden Töchterchen.

Auch beim Spielablauf gibt es Änderungen zu verzeichnen: Die fix vorgegebenen Einstichstellen gehören der Vergangenheit an, jetzt könnt Ihr Eure Opfer an jeder beliebigen Stelle pieksen. Das macht das Blutsammeln zwar leichter, allerdings reicht das Vollschlagen Eures Insektenbauches nicht mehr aus: Um den gestressten Sippen wenigstens etwas Linderung zu verschaffen, müsst Ihr Euch als Akupunkteur betätigen. Dazu stecht Ihr spezielle Stellen, um z.B. Kopf- oder Kreuzschmerzen zu beenden – besonders effektiv gelingt das, wenn Euch die Menschen bemerken und zum Angriff übergehen. Dann reicht jedoch nicht mehr ein einzelner Stich zur Entspannung, stattdessen gilt es, das Stresspotenzial durch zahlreiche Attacken zu reduzieren.

Stichelige Helden

Wer erfolgreich zuschlägt, darf danach seinen Moskito in verschiedenen Kategorien wie Wendigkeit und Sauggeschwindigkeit aufmotzen. Mit dem Auffinden versteckter Extras gewinnt Ihr neue Outfits und Infos über günstige Saugpunkte.

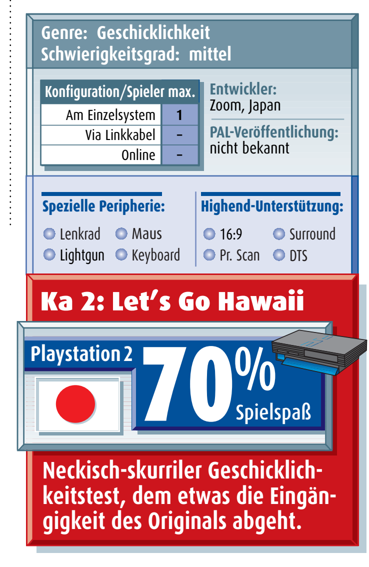
Leider bremsen die Neuerungen den Charme von "Ka 2": Durch das freie Saugen wird die ursprünglich einfache Aufgabenstellung verkompliziert, zumal altbekannte Mängel wie die teilweise ungünstige Kamera dadurch deutlicher zu Tage treten. Auch die Sprachbarriere bremst den Spaß, wenn nicht klar wird, welche Stellen welches Leiden beheben. Positiv macht sich die aufgestockte Level- und Personenzahl bemerkbar, zumal die Browns den Yamadas an Skurrilität in nichts nachstehen. Grafisch hat sich nur begrenzt etwas getan: Zwar fallen die Charaktere und Zimmer dezent detaillierter aus, mehr als solider Durchschnitt ist's trotzdem nicht. Wer den Vorgänger mochte, dem sei eine Proberunde als Parasit empfohlen, den Reiz des Originals erreicht "Ka 2" allerdings nicht mehr. *us*



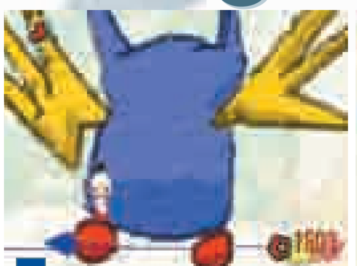
PS2 Wie Tag und Nacht: Während Papa Brown (links) genug Blut in seinem gestählten Körper hat, lohnt sich der Pieks in den Dickschädel von Vater Yamada nicht.



PS2 Gefährlich: Die Achselhöhle ist als Saugstelle nicht zu empfehlen.



Magic Pengel: The Quest for Color




PS2 Vom Papier in die Party: Mit dem Zauberpinsel malt Ihr Umrisse, die dann in 3D-Glieder umgesetzt werden – Ihr könnt das Monster jederzeit drehen und neigen.



PS2 Bei den Arenakämpfen wählt Ihr aus vier Manövern sowie maximal vier Zaubern (links): Die Attacken sind putzig, aber weitgehend unspektakulär animiert.

Euch sind Bärchen- und Knospen-"Pokémon" zu kindisch? Dann malt doch Eure eigenen Monster! Der Taito-Entwickler Garakuta-Studio liefert Euch die passende Umgebung: Im 3D-Rollenspiel "Magic Pengel" pinselt Ihr mit 64 Farben Kampfmonster ('Doodles') inklusive Bauch, Füßen, Armen und anderen Extremitäten wie Hörner oder Stacheln – aber auch Auto, Panzer und lebende Schwerter sind möglich. Clevere Spieler malen aber nicht einfach drauf los, sondern planen taktisch. Farbwahl und Proportionen beeinflussen Talente wie Eigenschaften Eurer Schützlinge, reichlich Rot garantiert viele Lebenspunkte und mit kräftigen Pranken kann Euer Monster mächtig zuschlagen. Dazu errechnet das Spiel aus über 100 Attacken ein passendes Sortiment, etwa Entwaffnungs- und Verwirrungszauber sowie Prankenhieb und Kopfnuss. Mit vielfältiger Kunst erstellt Ihr eine ausgewogene Party, Auslaufmodelle lassen sich im Heldenschuppen lagern.

Arena-Marathon

Spielablauf und Handlung sind aber primitiver als bei "Pokémon": Ihr sucht nach dem Vater der Geschwister Taro und Zoe und vertreibt nach zahllosen Arena-Kämpfen den gierigen König. Dazu schlendert Ihr in Egoperspektive durch tunnelförmige Städte und Dörfer und fordert je nach Handlung die lokalen Doodle-Trainer zum Duell – sind Eure Monster nicht stark genug, dürft Ihr in der Arena auch leichtere Zufallsmatches bestreiten. Außerdem kauft Ihr von Passanten Doodles, geheime Schätze und Item-Laden sucht Ihr aber vergeblich: Euer Handlungsspielraum ist sehr begrenzt, Ihr könnt meist nur vorwärts oder rückwärts laufen, die Arena betreten und plaudern. Items sind überflüssig, denn selbst nach einer Niederlage sind Eure Monster wieder topfit.

Knobelspiel

Die vielen Kämpfe spielen sich wie Schere-Stein-Papier: Schlag, Spezialattacke und Block kontern sich gegenseitig aus. Wenn Ihr Eure Kräfte konzentriert ('Charge'), schaden Euch alle feindlichen Manöver. Reines Glück ist der Sieg aber nicht, Ihr könnt dezent taktisch agieren: Die Duellisten dürfen keine Attacke zweimal hintereinander befehlen und zudem mit Fessel oder Stimmenstehler die Manöver des Gegners blockieren. Für den Sieg kassiert Ihr Münzen, Erfahrungspunkte und neue Farben, mit denen Ihr Eure Schützlinge verbessert. Bei zunehmendem Trainerlevel wird auch das Malprogramm erweitert, so lässt sich z.B. der Pinsel präziser steuern. "Magic Pengel" unterhält mit fröhlicher Anime-Optik und viel Slapstick, bei näherer Betrachtung reduziert sich das Abenteuer aber auf Malen und Knobeln – diese Kombination ist zwar sehr originell, aber auf Dauer etwas dürftig. Das Experimentieren mit Farben und Formen fasziniert Euch wenige Stunden, dann stellt sich Routine ein: Den Abspann erspielt Ihr an einem Wochenende. *oe*



Genre: Rollenspiel
Schwierigkeitsgrad: leicht

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	-
Online	-

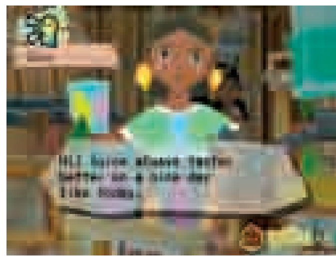
Entwickler: Garakuta Studio, Japan
PAL-Veröffentlichung: nicht bekannt

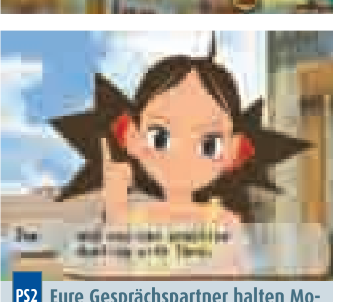
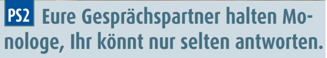
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Surround, Pr. Scan, DTS

Magic Pengel

Playstation 2 – 68% Spielspaß

Schade: Der originellen Mischung aus Pokémon und Malprogramm fehlt es an Spieltiefe.



PS2 Eure Gesprächspartner halten Monologe, Ihr könnt nur selten antworten.

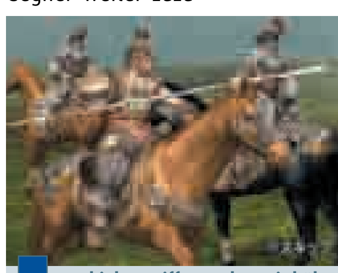


PS2 Städte und Dörfer haben die Form eines Tunnels: Es gibt keine Seitenstraßen und die Häuser dürft Ihr nicht betreten – sucht nach dem nächsten Gesprächspartner!

Dynasty Tactics 2

Der Weg an die Macht im alten China ist steinig: Um Euer Imperium aufzubauen und Eure Armeen zum Sieg zu führen, übernehmt Ihr die Rolle eines vom ersten Teil bekannten Feldherren (Liu Bei, Cao Cao oder Sun Ce) respektive von General Lu Bu. Die Neuerungen zum Vorgänger (PAL-Test in MAN!AC 01/03) sucht Ihr mit der Lupe: Wie gehabt tretet Ihr mit Euren Infanteristen, Bogenschützen oder Reitern auf dem quadratischen Raster-Schlachtfeld an und bekriegt Eure Feinde rundenbasiert. Entscheidend ist dabei die Strategie, die durch verschiedene Terrains wie Wald, Berge oder Wiesen beeinflusst wird: Wählt eine kluge Position zum Gegner, um ihn mit speziellen Kampftaktiken wie Feuerangriffen, Umzingeln oder Blitzattacken zu überraschen. Der Schlachtenverlauf ist mit hübschen Zwischensequenzen in Szene gesetzt, zudem sind die Attacken zu schlagkräftigen Combos ausbaubar. In einem Hinterhalt dürfen so nacheinander angrenzende Truppen tödliche Angriffe ausführen. Neu dabei: Unter den richtigen Bedingungen kann auch eine einzelne Einheit mehrere Combos starten. Außerdem ist es nun möglich, Belagerungsgerät und Artilleriegeschütze auf dem Schlachtfeld zu errichten, um dem Gegner weiter zuzusetzen. Zwischen den Gefechten taktiert Ihr über Eure Besitztümer auf einer großen Landkarte, rekrutiert neue Armeen oder schickt Gesandte, Trainingscamps sorgen für nützliche Übungsstunden Eurer Soldaten. Habt Ihr genug von der Kampagne, vergnügt Ihr Euch mit einem Kumpel auf Zufalls-Schlachtfeldern.

Grafisch wie musikalisch gibt's kaum Verbesserungen. Japanisch-Unkundige sollten lieber auf die US-Version im September warten oder auf eine PAL-Umsetzung hoffen. *ts*



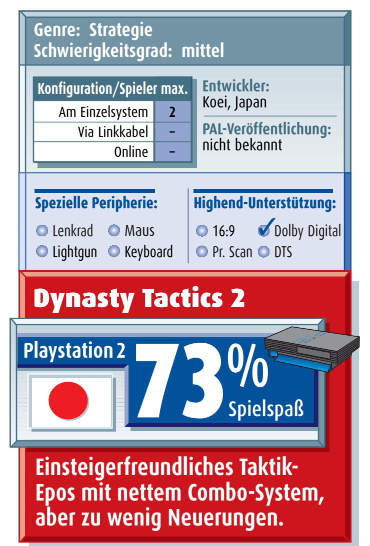
PS2 Brachial-Angriffe werden mit hübschen Zwischensequenzen untermalt.



PS2 Zug um Zug: Zieht Ihr auf rote Felder, könnt Ihr herbe Taktiken einsetzen.



PS2 Auf der Landkarte platziert Ihr Armeen und plant Schlachten.



Initial D Special Stage

Nicht jedes Spiel aus den Sega-Labors ist auch für Europa prädestiniert: So existiert zwar zu "Initial D Special Stage" eine Automatenvorlage, die sogar den Sprung in die USA geschafft hat, bei uns dagegen kennt trotz des grassierenden Animebooms bislang kaum jemand die japanische Comic-Vorlage.

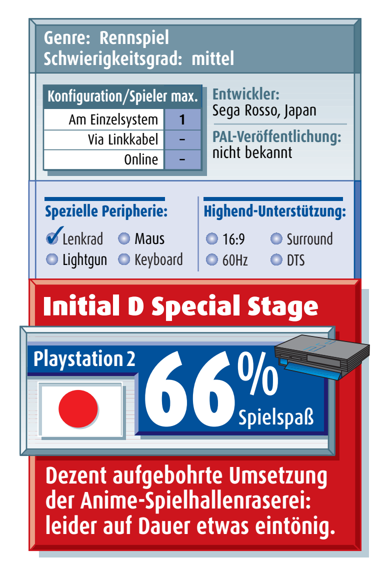
Die PS2-Umsetzung hält sich nahe an das Spielhallenvorbild: Hier wie dort brettert Ihr über eine Reihe von Bergstrecken und tretet gegen harte Konkurrenten an. Dabei stehen immer nur zwei Fahrzeuge am Start, Ihr müsst Euch also nur auf einen einzigen Gegner konzentrieren. Gewinnt Ihr das Duell, wartet ein stärkerer Pilot auf Euch. Neben dem halben Dutzend Automatenpisten freuen sich PS2-Raser auf eine Handvoll Bonusstrecken. Je nach Berg geht's entweder etappenweise vom Start zum Ziel oder über einen Rundkurs – allen gemein sind zahllose enge Kurven, die Euer Lenkradkönnen auf die Probe stellen. Neben normalen Arcade- und Zeitrennen spielt Ihr auch die Handlung des Mangas nach und müsst dann z.B. drauf achten, nirgends anzustoßen, oder den Beifahrer mittels besonders flotter Fahrt in die Ohnmacht zwingen. Leider gibt's aus unverständlichen Gründen keinen Splitscreen, denn sonderlich spektakulär fiel die Grafik nicht aus. Das gilt auch für den Rest des Spiels, das zwar kompetent, aber dezent abwechslungsarm und nüchtern verläuft, zumal die Padsteuerung durch überzogene Sensibilität schon mal für frustige Momente sorgt. So bleibt's vor allem ein Fall für Anime-Anhänger und Bergrennen-Fans. *us*



PS2 Hartes Duell zwischen Fels und Abhang: Wenn Ihr den Gegner nicht durch gute Leistungen abhängen könnt, blockiert Ihr ihn eben mit Rempeleien.

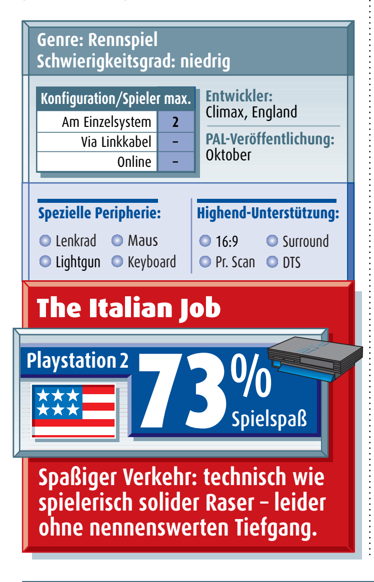


PS2 Bei Nachtrennen seht Ihr nur im Scheinwerferkegel den Pistenverlauf.



The Italian Job

Vorsicht Verwechslungsgefahr: Eidos' Raserei ist nicht die Fortsetzung zum gleichnamigen PSone-Geheize, sondern Lizenz-Schmuckwerk eines brandneuen Kino-Remakes. Aus der Rennspiel-Massenfabrik Climax stammend, schickt Euch die muntere Bleifuß-Hatz durch die Straßen des virtuellen Los Angeles. Im Hubraum-Mittelpunkt steht der Story-Modus: Hier brettert Ihr von einem Checkpoint zum nächsten, transportiert explosives Material, liefert Euch hitzige Stoßstangen-Gefechte mit der Polizei oder veranstaltet ein Rennen gegen KI-Kollegen. Das hört sich leichter an, als es ist: Knappe Zeit-Vorgaben sowie rumgurkender Zivilverkehr machen Euch nämlich das Raserleben schwer. Wer sich dennoch durchrammt, wird mit netten Zwischensequenzen und freischaltbaren Szenenbildern aus angesprochenem Hollywood-Streifen belohnt.



Autofahren am Limit

So Euch die (etwas kurze) Solo-Kampagne am Auspuff vorbei geht, startet Ihr lieber bei den Zusatz-Modi: Rennfahrer nehmen an Rundkurs-Heizereien teil, Akrobaten versuchen sich dagegen an diversen Stunt-Parcours über fiese Rampen und Sprungschanzen. Traditionelle Splitscreen-Duelle gegen einen menschlichen PS-Liebhaber gibt's gratis obendrauf.

So umfangreich der Boliden-Spaß auch klingen mag, leider habt Ihr schon nach wenigen Stunden sämtliche Strecken freigespielt respektive alle Karren gesteuert. Bis dahin bürgt das Simpel-Konzept dank griffiger Arcade-Steuerung und pfeilschneller (wenn auch dezent unspektakulärer) Optik jedoch für gehobene Unterhaltung – ein Fall für Genre-Fans. *tk*



PS2 Nächste Haltestelle 'Schrottplatz': In den U-Bahn-Tunneln schlagt Ihr Euch nicht nur mit der rempelnden Konkurrenz herum, sondern auch mit Zügen.



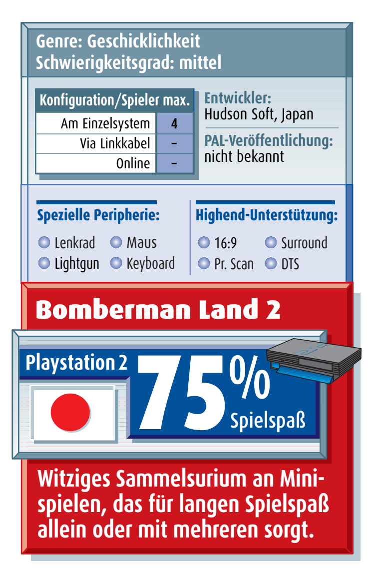
PS2 Manierlich: Im Splitscreen fährt der gesamte Zivilverkehr mit.





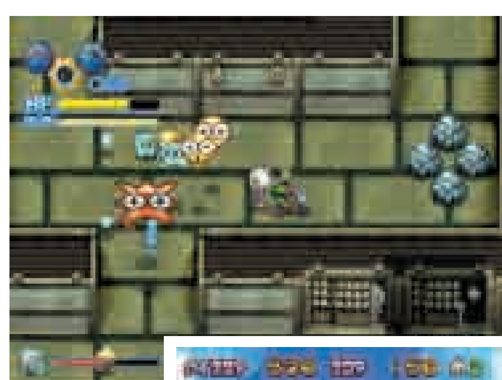
PS2 Am Rande des Nervenzusammenbruchs: Während die Stunt-Einlagen nach feinfühliger Fahrweise schreien, müsst Ihr beim Rennen (rechts) aufs Gas treten.

Bomberman Land 2



Die Party geht weiter: Nach dem PSone-Prequel zündet Bomberman sein Feuerwerk mit einer riesigen Spielesammlung. Dabei gibt es viel zu tun: Durchforscht in einem Mini-RPG diverse Dungeons nach versteckten Boni und befreit putzige Gefolgsleute. Mittels Bumerang, Hammer und den obligatorischen Bomben erwehrt Ihr Euch zahlreicher Gegner.

Daneben erkundet Ihr einen großen Vergnügungspark und unterhaltet Euch mit allerlei lustigen Gesellen. In 80 knuffigen Minispielen sammelt Ihr insgesamt 125 'Peace'-Symbole, um neue Spielbereiche oder Attraktionen freizuzocken und Peace-König zu werden. Für den nötigen Überblick sorgt Euer nützliches 'Bompad', das über Spielstand, Freunde und neue E-Mails informiert. Einzeln spielbar sind dazu noch klassische "Bomberman"-Werke, wie das Ur-"Bomberman", "Bomberman Kart Racing", eine "Tetris"-Variante, "Bomberman Puzzle" oder "Panic Bomber" in allerlei Variationen. Viel Neues wird dabei zwar nicht geboten, bei Multiplayer-Schlachten laufen die Titel aber zur Höchstform auf. In puncto Grafik und Sound präsentiert sich das neueste "Bomberman" klassisch-spartanisch. *ts*





PS2 Bomben lassen Eure Dungeon-Gegner erzittern (oben). Für Abwechslung sorgen zahlreiche Minispiele wie eine "Pang"-Variante (unten).

DIE HIGHLIGHTS im Monat Juli

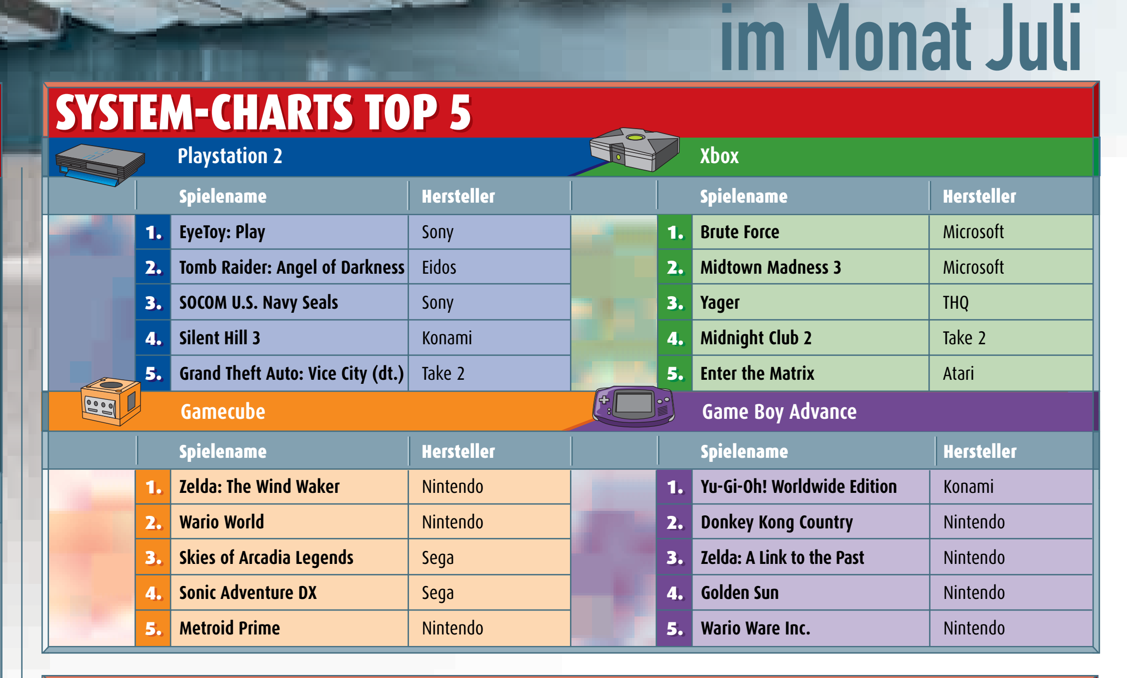
MOST WANTED TOP 10 DER LESER

Auf welche Spiele freut Ihr Euch derzeit am meisten, welche Veröffentlichungen könnt Ihr am wenigsten abwarten?
Climax' Rollenspiel-Hammer "Sudeki" schießt an die Spitze, Square-Enix' RPG-Konkurrenz "Final Fantasy Crystal Chronicles" muss sich mit dem zweiten Platz begnügen. Sam Fisher freut sich über den Neueinstieg von "Splinter Cell 2".

Cybermedia Verlag, MAN!AC,
Stichwort: Most Wanted, Wallbergstr. 10,
86415 Mering
Via Mail: **mostwanted@maniac.de**

	Spielename / Hersteller	System
1.	**Sudeki** / Microsoft	Xbox
2.	**Final Fantasy Crystal Chronicles** / Square-Enix	NGC
3.	**Fable** / Microsoft	Xbox
4.	**Splinter Cell Pandora Tomorrow** / Ubi Soft	PS2, Xbox, NGC
5.	**Doom 3** / Activision	Xbox
6.	**Metal Gear Solid 3** / Konami	PS2
7.	**Final Fantasy X-2** / Square-Enix	PS2
8.	**Halo 2** / Microsoft	Xbox
9.	**Pikmin 2** / Nintendo	NGC
10.	**Medal of Honor: Rising Sun** / Electronic Arts	PS2, Xbox, NGC

SYSTEM-CHARTS TOP 5



Playstation 2

	Spielename	Hersteller
1.	EyeToy: Play	Sony
2.	Tomb Raider: Angel of Darkness	Eidos
3.	SOCOM U.S. Navy Seals	Sony
4.	Silent Hill 3	Konami
5.	Grand Theft Auto: Vice City (dt.)	Take 2

Xbox

	Spielename	Hersteller
1.	Brute Force	Microsoft
2.	Midtown Madness 3	Microsoft
3.	Yager	THQ
4.	Midnight Club 2	Take 2
5.	Enter the Matrix	Atari

Gamecube

	Spielename	Hersteller
1.	Zelda: The Wind Waker	Nintendo
2.	Wario World	Nintendo
3.	Skies of Arcadia Legends	Sega
4.	Sonic Adventure DX	Sega
5.	Metroid Prime	Nintendo

Game Boy Advance

	Spielename	Hersteller
1.	Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition	Konami
2.	Donkey Kong Country	Nintendo
3.	Zelda: A Link to the Past	Nintendo
4.	Golden Sun	Nintendo
5.	Wario Ware Inc.	Nintendo

JAPAN & USA TOP 10



Japan

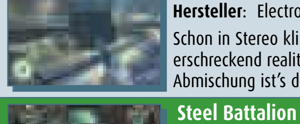
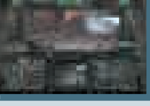
	Spielename	Hersteller	System:
1.	Silent Hill 3	Konami	PS2
2.	Initial D Special Stage	Sega	PS2
3.	Animal Forest e+	Nintendo	Gamecube
4.	Pop'n'Music 8	Konami	PS2
5.	Mother 1&2	Nintendo	GBA
6.	Hanjuku Eiyuu Vs. 3D	Square-Enix	PS2
7.	Sangokushi Senki 2	Koei	PS2
8.	Ka 2: Let's Go Hawaii	Sony	PS2
9.	Viewtiful Joe	Capcom	Gamecube
10.	Wario Ware Inc.	Nintendo	GBA

USA

	Spielename	Hersteller	System:
1.	Indiziertes Spiel	Take 2	PS2
2.	Pokémon Rubin/Saphir	Nintendo	GBA
3.	Enter the Matrix	Atari	PS2, Xbox, NGC
4.	Tomb Raider: Angel of...	Eidos	PS2
5.	NCAA Football 2004	Electronic Arts	PS2, Xbox, NGC
6.	Zelda: The Wind Waker	Nintendo	NGC
7.	Star Wars Knights of...	LucasArts	Xbox
8.	Findet Nemo	THQ	GBA
9.	Zelda: The Wind Waker	Nintendo	Gamecube
10.	Advance Wars 2	Nintendo	GBA

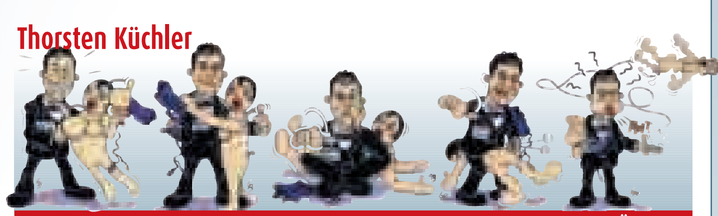
TECHNIKREFERENZEN



System	Grafik-Highlight	Surround-Highlight
Playstation 2	**Gran Turismo 3** **Hersteller:** Sony Stabile 50 Bilder pro Sekunde und die schönsten Autos der Spielegeschichte machen den Raser zum Augenschmaus.	**Medal of Honor: Frontline** **Hersteller:** Electronic Arts Schon in Stereo klingt die Kriegskulisse erschreckend realitätsnah, in Surround-Abmischung ist's der Akustik-Wahnsinn.
Xbox	**Tom Clancy's Splinter Cell** **Hersteller:** Ubi Soft Geniale Licht/Schatteneffekte, opulente Polygonbauten und eine stabile Bildrate: "Splinter Cell" ist ein Genuss.	 **Steel Battalion** **Hersteller:** Capcom Fehlende Musik wird durch überragende 5.1-Schlachtenuntermalung ausgeglichen – nie klangen Roboterkriege dynamischer.
Gamecube	**Starfox Adventures** **Hersteller:** Rare/Nintendo Kolossale Bauten, verschwenderisch viele Leveldetails & traumhafte Texturen – so schön kann Videospielen sein!	 **Medal of Honor: Frontline** **Hersteller:** Electronic Arts Nicht ganz so eindrucksvoll wie auf der Xbox, aber immer noch hochspannend – trotz fehlender ProLogic-2-Abmischung.

So werten die Experten

Thorsten Küchler



SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

spielt zurzeit:

Star Wars: Knights of the Old...	Xbox
Tomb Raider: Angel of Darkness	PS2
Viewtiful Joe	Gamecube

sieht zurzeit: Terminator 3 – Rebellion der Maschinen

hört zurzeit: Robbie Williams – Escapology

Highlight des Monats: Als ob ein finnischer Chef-Entwickler nicht schon ungewöhnlich genug wäre, legte "Sudeki"-Erfinder Tuomas Pirinen beim Climax-Event eine heiße Sohle inklusive Spagat-Sprünge aufs Parkett – unter gehörigem Alkohol-Einfluss versteht sich.

Oliver Schultes



SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

spielt zurzeit:

Conflict: Desert Storm	NGC
Prince of Persia	PS2, Xbox, NGC
R-Type Final	Playstation 2

sieht zurzeit: 3 Engel für Charlie – Volle Power

hört zurzeit: die Hochzeitsgäste grölen

Highlight des Monats: Obwohl ich der Musik von Robbie Williams eher wenig abgewinnen kann, ließ ich mich pflichtbewusst von Microsoft zum Konzertbesuch überreden. Zu meiner Hardrocker-Schande muss ich gestehen: Die Show war richtig klasse – Respekt, Mr. Williams!

Ulrich Steppberger



SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

spielt zurzeit:

Colin McRae Rally 04	Playstation 2
Midtown Madness 3	Xbox
XGRA	Xbox

sieht zurzeit: Down With Love

hört zurzeit: Air – Moon Safari

Highlight des Monats: Endlich bleibt der allergiebedingte Sommerschnupfen aus, da beschert mir der Kurztrip zu Crystal Dynamics als ungeplanten Nebeneffekt doch noch einen erhöhten Taschentuchverbrauch – amerikanische Klimaanlagen sind schon eine fiese Sache.

Thomas Stuchlik



SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

spielt zurzeit:

Colin McRae Rally 04	Xbox
Naval Ops: Warship Gunner	Playstation 2
Shenmue 2	Dreamcast

sieht zurzeit: Hero

hört zurzeit: Type O Negative – Bloody Kisses

Highlight des Monats: Ubi Soft lud ins sonnige Montpellier (Südfrankreich) – doch statt Strand und Bars standen Berichte und Interviews bei heißen 33° an. Zumindest entschädigte das gezeigte "Beyond Good & Evil" für die entgangene Erholung.

Redakteurs-Karikaturen gezeichnet von Glenn M. Bülow

ALLGEMEINE FAKTEN

Hier findet Ihr alle grundlegenden Daten: Um welches Genre handelt es sich überhaupt? Wie schwer ist das Spiel? Wieviele Zocker können gleichzeitig ans Werk? Nicht fehlen dürfen hier auch die USK-Einstufung (sofern bereits feststehend) und der Zirka-Preis.

TECHNIK-CHECK

Hier analysieren wir die Qualität der PAL-Anpassung in puncto Technik und Sprachen.

SPEZIELLE PERIPHERIE

Welches Sonderzubehör wird unterstützt?

HIGHEND-UNTERSTÜTZUNG

16:9: Verfügt das Spiel über einen speziellen, anamorphen Breitbild-Modus?
60Hz: Lässt sich zwischen 50- und 60Hz-Bildwiederholungsrate umschalten?
Progressive Scan: Bietet das Spiel den Vollbild-Modus bzw. wird es 'Nicht-Interlaced' dargestellt (PAL: nur PS2; NTSC: alle Systeme)
Surround: Wird Raumklang unterstützt?
ProLogic 2: Ist der Titel ProLogic-2-optimiert?
Dolby Digital: Unterstützt das Spiel die Dolby-Digital-Norm (nur Xbox, PS2 in Zwischensequenzen)
DTS: Wird das DTS-Tonformat unterstützt?
Downloads: Lassen sich aus dem Internet Extra-Level, Bonus-Charaktere oder ähnliche Goddies runterladen?
Soundtrack: Dürft Ihr bei Xbox-Titeln Eure Lieblingssongs von Festplatte spielen?

DIE DETAILS

Neben voraussichtlichen Veröffentlichungsterminen und den Hersteller-Daten listen wir hier die wichtigsten Vor- und Nachteile des getesteten Spiels im Kurzüberblick auf. Ist eine Umsetzung für Eure Konsole nicht geplant oder wollt Ihr mehr über ähnliche Titel wissen, lohnt sich ein Blick auf die Alternativen-Liste: Hier schlagen wir Euch für alle drei aktuellen Systeme Spiele vor, die in dieselbe Richtung gehen wie das getestete Produkt.

GRAFIK

Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelige 3D-Optik oder Pop-Ups fließen genauso in die Beurteilung mit ein wie detaillierte Texturen und vielfältige Szenarien. Anders als die systemübergreifende Spielspaß-Wertung bemisst sich die Grafikwertung dabei nur an der – unserer Einschätzung nach – maximalen theoretischen Leistungsfähigkeit der jeweiligen Konsole.

SOUND

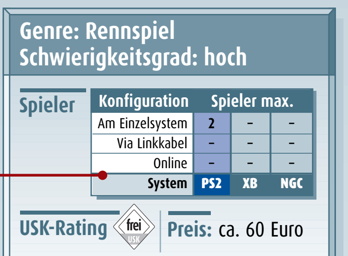
Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle Sprecher am Werk? Gibt's eine packende Surround-Abmischung?

SPIELSPASS

Die Spielspaß-Wertung betrachtet das gesamte Spiel: Aufbau der Levels, Steuerung, Abwechslung, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unsere Wertungen sind hart, aber fair. Ein Durchschnittsspiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Empfehlung für Genre-Fans dar. Ab 85% vergeben wir die 'It's a MAN!AC'-Kaufempfehlung, 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele – unsere Wertungen kommen nicht aus dem Bauch heraus, wir vergleichen vielmehr akribisch mit Konkurrenztiteln.

IT'S A MANIAC!

It's a MAN!AC: Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung.



Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	–	–
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei | Preis: ca. 60 Euro

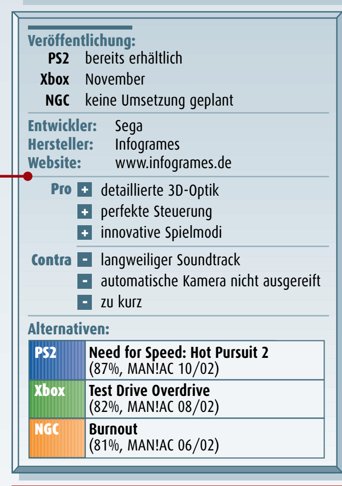


Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Keyboard, Maus, Flight-Stick, Lenkrad, Lightgun, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, 60Hz, Dolby Surround, ProLogic 2, DTS, Dolby Digital



Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox November
NGC keine Umsetzung geplant

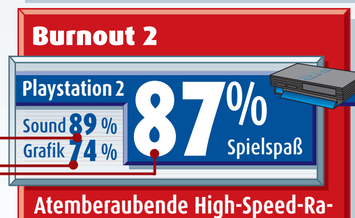
Entwickler: Sega
Hersteller: Infogrames
Website: www.infogrames.de

Pro
+ detaillierte 3D-Optik
+ perfekte Steuerung
+ innovative Spielmodi

Contra
- langweiliger Soundtrack
- automatische Kamera nicht ausgereift
- zu kurz

Alternativen:

PS2	Need for Speed: Hot Pursuit 2 (87%, MAN!AC 10/02)
Xbox	Test Drive Overdrive (82%, MAN!AC 08/02)
NGC	Burnout (81%, MAN!AC 06/02)



Burnout 2

Playstation 2
Sound 89 %
Grafik 74 %
87% Spielspaß

Atemberaubende High-Speed-Raserei, bei der praktisch alle Mängel von Teil 1 ausgemerzt sind.

Gastredakteur

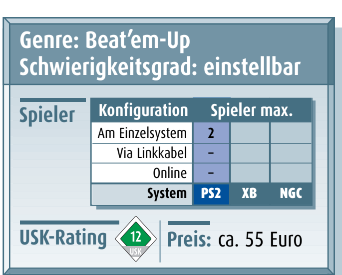


SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

Virtua Fighter 4 Evolution



PS2 Neue Kampftechniken: Brad ist ein Kickboxer und Goh trainiert Judo.



Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 12 | Preis: ca. 55 Euro

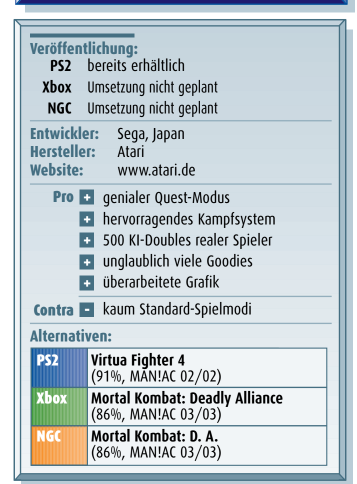


Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
○ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
○ Lightgun ○ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
○ 16:9 ✓ Surround ○ ProLogic 2
✓ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital



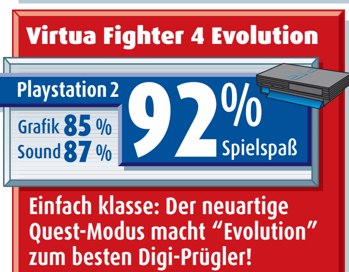
Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox Umsetzung nicht geplant
NGC Umsetzung nicht geplant

Entwickler: Sega, Japan
Hersteller: Atari
Website: www.atari.de

Pro
+ genialer Quest-Modus
+ hervorragendes Kampfsystem
+ 500 KI-Doubles realer Spieler
+ unglaublich viele Goodies
+ überarbeitete Grafik

Contra
- kaum Standard-Spielmodi

Alternativen:
PS2 Virtua Fighter 4 (91%, MAN!AC 02/02)
Xbox Mortal Kombat: Deadly Alliance (86%, MAN!AC 03/03)
NGC Mortal Kombat: D. A. (86%, MAN!AC 03/03)



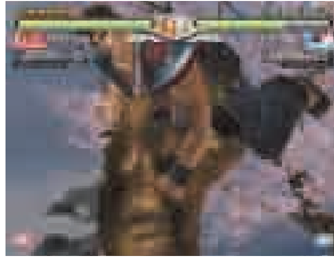
Virtua Fighter 4 Evolution

Playstation 2
Grafik 85 %
Sound 87 %
92 % Spielspaß

Einfach klasse: Der neuartige Quest-Modus macht "Evolution" zum besten Digi-Prügler!



PS2 Massig Effekte gestalten die Matches noch härter: Wenn Wolf seine gefürchtete Powerbomb ansetzt, bersten die Steinplatten des Tempels in Stücke!





PS2 Mittendrin: Die flinke Kamera zoomt oft nahe an die Kontrahenten.

Die City brennt: "Virtua Fighter 4 Evolution" überrascht Euch nicht nur mit verbessertem Manöver-Repertoire und zwei neuen Kämpfern (Brad Burns und Goh Hinogami), sondern auch mit einem völlig neuen Spielmodus. In der Quest erobert Ihr in den Arcade-Hallen von Virtua-City Champion-Titel, um anschließend die Weltmeisterschaft zu bestreiten.

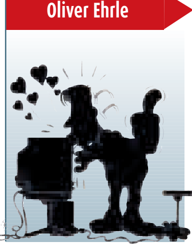
Der Weg der Champions

Euch steht eine lange Karriere bevor: In jedem Bezirk der Stadt besteht Ihr mehrere Dutzend Duelle, in denen Ihr Missionen erledigt – etwa einen Kampf mit zehn Konterattacken gewinnen oder mit spektakulärer Performance Punkte sammeln. Ähnlich "Tony Hawk" spielt Ihr dabei eine endlose Folge von Zufallskämpfen, erfüllte Missionen werden in einer Liste abgehakt – natürlich könnt Ihr jederzeit aussteigen und die Erfolge speichern. Für Abwechslung sorgen regelmäßig eingestreute Sondermatches: Beim Rang-Duell verbessert Ihr Euren Erfahrungslevel und in den Preiskämpfen kassiert Ihr alternative Menüdesigns oder Münzen. Mit letzteren kauft Ihr 1.500 Geheimnisse, darunter neue Klamotten, Schuhe und bunte Kontaktlinsen: Damit stellt Sega im Prügel-Genre sowohl bei Extravielfalt als auch Langzeitmotivation einen neuen Rekord auf. Habt Ihr alle Aufgaben erledigt, geht's ab ins Bezirksturnier. Hier wird der Champion nach dem K.o.-Prinzip ermittelt. Auch bei der CPU-Intelligenz geht Sega neue Wege: Insgesamt 500 japanische Arcade-Spieler spendierten ihre individuellen KI-Kampftechniken, die selbst routinierte "Virtua Fighter 4"-Spieler vor völlig neue Herausforderungen stellen!

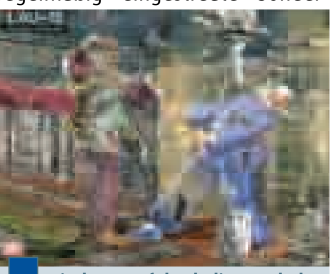
Videospielkosmetik

Sega hat die Keilerei auch grafisch überarbeitet: Die gewohnten Arenen erscheinen mit verbesserten Lichteffekten und Details in neuer Pracht, zudem sind die im Vorgänger heftigen Aliasing-Effekte fast verschwunden. In Sachen Spielmodi ist aber alles beim Alten: Tag-, Survival- und Team-Kämpfe sucht Ihr vergeblich, neben der Quest spielt Ihr lediglich Trainings-, Zweispieler- und Arcade-Matches. *oe*

Oliver Ehrle

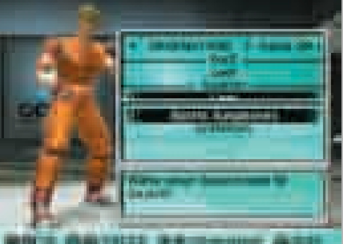


Volltreffer für Sega: Statt einfach nur ein paar Wallmoves und neue Helden nachzuschieben, zeigt Sega Mut zur inhaltlichen Veränderung – der neue Quest-Modus ist einfach genial, knifflige Rang-Matches, Missionen und Turniere garantieren optimale Abwechslung. Das Kampfsystem ist erstklassig: Ihr müsst das Timing und die vielen Manöver genau studieren, zum Glück gibt's einen vorbildlichen Trainings-Modus. Mit den witzigen Extras wie ausgeflippten Sonnenbrillen, Hüten oder gar Motorradhelmen verändert Ihr ständig Euren Kämpfer: Alle paar Matches hagelt's eine Belohnung! Schade nur, dass Sega das KI-Sparring des Vorgängers gestrichen hat: Beide "Virtua Fighter 4"-Versionen bieten exzellente Prügelvergnügen, Fans müssen wohl oder übel doppelt zahlen.



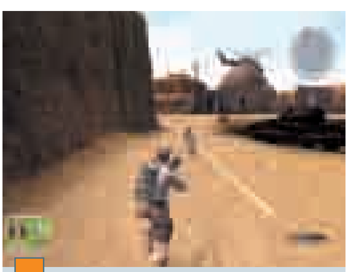
PS2 Mit dem Kopf durch die Wand: Ihr gewinnt auch durch 'Ring Out'!

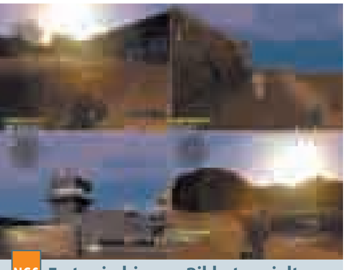




PS2 Im 'Quest'-Modus besiegt Ihr die KI-Doubles japanischer Spieler und erfüllt dabei Missionen (links). Danach investiert Ihr die erbeuteten Münzen in Extras.

Conflict: Desert Storm

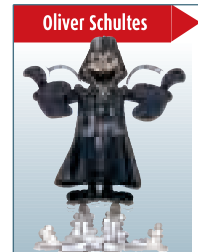

NGC Unklug: Offene Feuergefechte zehren an Eurem Energievorrat.


NGC Trotz niedrigerer Bildrate spielt sich's im Coop-Modus vorzüglich.

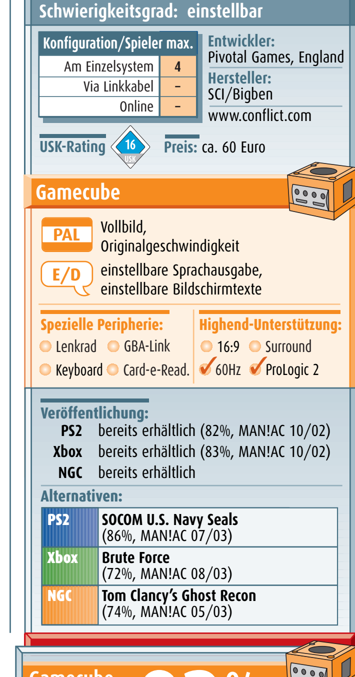
Neuer Publisher, gleiches Spiel: Knapp ein Jahr nach dem PS2- und Xbox-Einsatz dürfen auch Gamecube-Besitzer in "Conflict: Desert Storm" die virtuelle Umsetzung des ersten Golfkriegs erleben.

Wie in den anderen Konsolenversionen erwarten Euch im Einzelspieler-Modus ein knallhartes Tutorial mit stilecht brüllenden Ausbildern sowie die 'Desert Storm'-Kampagne. In ersterem lernt Ihr auf einem ausladenden Übungsparcours alle wichtigen Bewegungsmöglichkeiten, den Umgang mit diversen Waffensystemen (von ordinärer Pistole bis hin zur lasergestützten Raketenattacke) und das Kommandieren Eurer Kameraden. Via simpler Tastenkombinationen schickt Ihr Eure Begleiter zu strategisch wichtigen Orten bzw. animiert sie zum selbstständigen Gebrauch ihrer Wummen. So gerüstet geht's ab in die 15 Missionen umfassende Kampagne, in der Ihr u.a. Gefangene befreit, Abwehrsysteme sabotiert sowie feindliche Stützpunkte infiltriert. Allen Einsätzen gemein ist das hohe Maß an Taktik: Nur geschicktes Teamwork und vorsichtiges Heranpirschen an die Zielobjekte verspricht Erfolg – Digi-Rambos segnen schnell das Zeitliche. Im Mehrspieler-Modus dürft Ihr sogar zu viert kooperativ in die Schlacht ziehen. *os*

Oliver Schultes



Lässt man die heikle Thematik von "Conflict: Desert Storm" beiseite, erlebt der geneigte Taktik-Shooter-Fan feinste Ballerkost. Die 15 Missionen erfordern viel strategisches Geschick sowie ein zielsicheres Händchen – ohne Teamwork habt Ihr in späteren Missionen nur wenig Überlebenschancen. Vor allem beim (leicht ruckligen) Coop-Modus knistert's im Zockerzimmer: Wenn Euch hinterhältige Sniper und gewaltige Panzer aufs Korn nehmen, kommen selbst abgebrühte Digi-Söldner ins Schwitzen. Glücklicherweise habt Ihr selbst in brenzligen Situationen immer volle Kontrolle, da die komplexe Steuerung exzellent an das Cube-Pad angepasst wurde. In puncto Optik liegen die Xbox-Fassung und der Würfel-Krieg gleich auf.


Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Pivotal Games, England
Hersteller: SCI/Bigben
www.conflict.com

USK-Rating 16
Preis: ca. 60 Euro

Gamecube

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit

E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.

Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, ✓ 60Hz, ✓ ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich (82%, MAN!AC 10/02)
Xbox bereits erhältlich (83%, MAN!AC 10/02)
NGC bereits erhältlich

Alternativen:

PS2	SOCOM U.S. Navy Seals (86%, MAN!AC 07/03)
Xbox	Brute Force (72%, MAN!AC 08/03)
NGC	Tom Clancy's Ghost Recon (74%, MAN!AC 05/03)

Gamecube

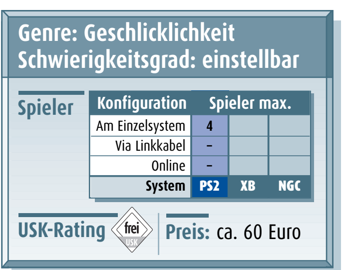
Grafik 71 %
Sound 66 %

83 % Spielspaß

Auch auf dem Gamecube hochspannend: taktische 3D-Action mit genialem Coop-Modus.

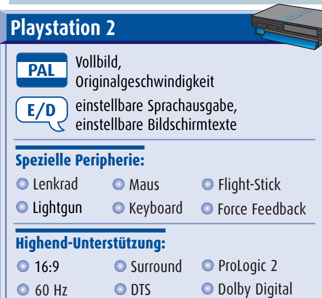
EyeToy: Play

PS2 Spieglein, Spieglein: Bei 'Mirror Mirror' rauchen die Hirnzellen.


Genre: Geschlicklichkeit
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler	Konfiguration	Spieler max.		
	Am Einzelsystem	4		
	Via Linkkabel	–		
	Online	–		
	System	PS2	XB	NGC

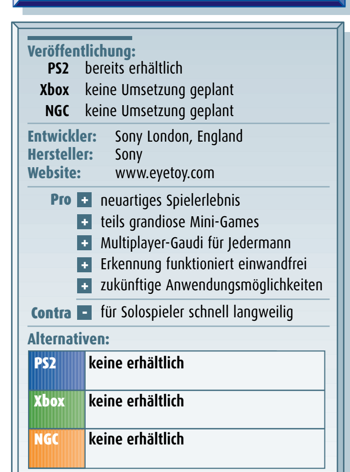
USK-Rating: frei · Preis: ca. 60 Euro


Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad · Maus · Flight-Stick
Lightgun · Keyboard · Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9 · Surround · ProLogic 2
60 Hz · DTS · Dolby Digital


Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Sony London, England
Hersteller: Sony
Website: www.eyetoy.com

Pro
+ neuartiges Spielerlebnis
+ teils grandiose Mini-Games
+ Multiplayer-Gaudi für Jedermann
+ Erkennung funktioniert einwandfrei
+ zukünftige Anwendungsmöglichkeiten

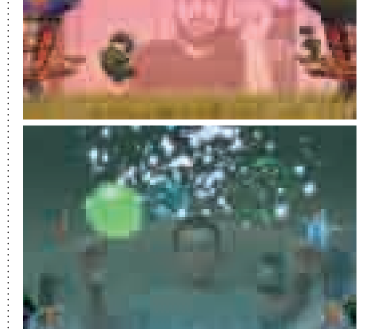
Contra
– für Solospieler schnell langweilig

Alternativen:
PS2 keine erhältlich
Xbox keine erhältlich
NGC keine erhältlich


EyeToy: Play
Playstation 2
Grafik 43 %
Sound 54 %
85 % Spielspaß

Macht Euch zum Hampelmann: witzig-innovative Minispiel-Party mit beigelegter USB-Kamera.


PS2 Vom Chef zum Fensterputzer? Verlagsleiter Martin greift seinen Bediensteten in 'Wishi Washi' unter die Arme – zu zweit macht's doppelt Laune.


PS2 Ob groß, bärtig oder bebrillt: Sonys Kamera sorgt für Stimmung.

Die PS2 mausert sich zur Multimedia-Zentrale: Nachdem Plaudertaschen bereits per "SOCOM"-Headset ihre verbalen Ergüsse durchs Internet brüllen, setzt Sony nun zum visuellen Rundumschlag an. Dank der als "EyeToy" propagierten USB-Kamera seht Ihr bald das Antlitz von Online-Gegnern auf der Mattscheibe oder bepflastert "This is Football 2004"-Kicker mit Eurer Visage – wahrlich verlockende Zukunftsmusik!

Grüße von der Konsole

Vorerst müssen kamerageile Konsoleros jedoch mit den Anwendungen der beigelegten DVD vorlieb nehmen: So bannt Ihr nach kinderleichter Installation (Einstöpseln genügt) kurze Video-Botschaften auf Memory-Card und fuchtelt beim 'Spielplatz' zwecks Beeinflussung diverser Echtzeit-Effekte vor der Linse herum. Richtig in Fahrt kommt Sonys innovatives Glubschauge aber erst bei den insgesamt zwölf mitgelieferten Mini-Spielchen: Haben bis zu vier Mitstreiter eigene Profile erstellt bzw. hierfür drei Grimassen geschnitten, geht der akrobatische Spaß auch schon los.

Ich bin im Fernsehen!

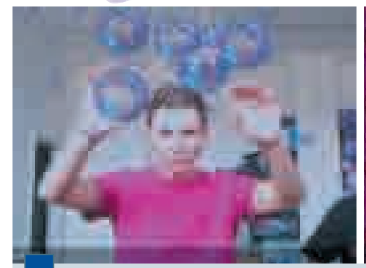
Egal ob Ihr nun einen Digi-Roboter in 'Boxing Chump' vermöbelt, bei 'UFO Juggler' Raumschiffe starten lasst, 'Wishi Washi'-Fensterscheiben putzt oder knallharte 'Kung Foo'-Kloppereien abliefert – stets registriert die kleine Kamera Euer wildes Gehampel und setzt es in entsprechende Steuerungsbefehle um. Besonders fies: Nicht nur alle wartenden Mitspieler kommen in den Genuss Eurer Verrenkungen, sondern auch Ihr selbst seht jederzeit Euer Spiegelbild auf dem TV-Schirm. Apropos Spiegelbild: Die mit Abstand pfiffigste Herausforderung nennt sich 'Mirror Time'. Hier sollen PS2-Vorturner Bomben an den Bildschirmecken entschärfen. Dumm nur, dass Ihr dank ständigen Spiegel- sowie Dreheinlagen bald die Orientierung verliert – da ist blitzschnelle Auffassungsgabe gefragt. Der Rest des Minispiel-Dutzends fällt zwar nicht ganz so genial aus, fürs gesellige Feten-Intermezzo reicht's dicke. *tk*

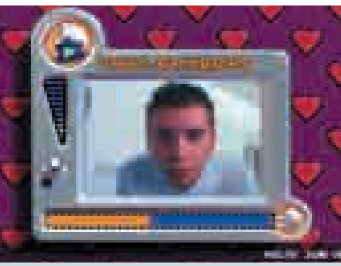
EyeToy-Charts
Die MAN!AC-Rangliste nach Fun-Faktor

Platz	Spiel	Wertung
1.	Mirror Time	✔✔✔✔✔
2.	Kung Foo	✔✔✔✔✔
3.	Wishi Washi	✔✔✔✔
4.	Rocket Rumble	✔✔✔✔
5.	Keep Ups	✔✔✔✔
6.	Boxing Chump	✔✔✔✔
7.	Plate Spinner	✔✔✔✔
8.	Beat Freak	✔✔✔
9.	UFO Juggler	✔✔✔
10.	Boogie Down	✔✔✔
11.	Slap Stream	✔✔✔
12.	Ghost Catcher	✔✔

Thorsten Küchler

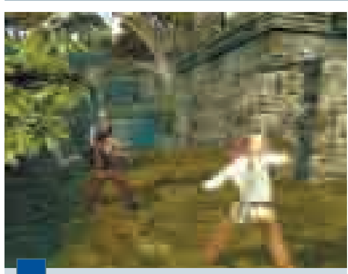
Wenn erwachsene Menschen verkrampft vor der Glotze rumhüpfen, dann läuft entweder die Fußball-Weltmeisterschaft oder es wird "EyeToy" gespielt. Seit dem Dreamcast-Rassler "Samba de Amigo" hat keine Mehrspieler-Applikation mehr für derart lustig-peinliche Stimmung gesorgt. Vorbildlich, dass Sony seine Kamera-Innovation zum gängigen Vollpreis anbietet – so kommen auch weniger betuchte Zocker in den ultimativen Peripherie-Genuss. Noch höhere Wertungsweihen bleibt dem Sammelsurium jedoch verwehrt, denn nicht alle Minispiele (siehe Tabelle) machen wirklich Laune – eine Tatsache, die vor allem bei Solisten schnell zu Ermüdungserscheinungen führt. Doch egal: Wer Familie wie Freunde zum Mitspielen bewegt, erlebt grandiosen Party-Spaß.





PS2 Mach's dir doch einfach selbst: Auf dem 'Spielplatz' (links) spielt Ihr mit Effekten rum, die Videonachrichten erfreuen dagegen Eure Kumpels (rechts).

Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft


PS2 Indy im Clinch mit Gaunern: Gleich gibt's Hiebe mit der Schaufel.


PS2 Das war knapp: Fast hätte Euch der Dornenblock zermalmt.

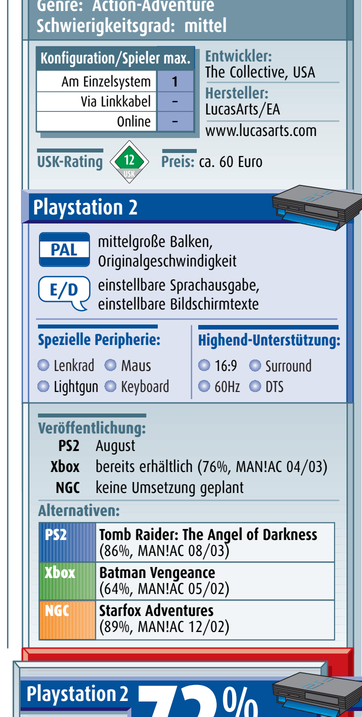
Knapp einen Monat nach der PS2-Premiere von Abenteuer-Ikone Miss Lara Croft feiert auch Schatzsucher-Kollege Dr. Jones seinen Sony-Einstand.

Wie vom Xbox-Original gewohnt, reist Ihr in der sonnengebräunten Haut von Indy rund um den Globus, um ein mysteriöses Artefakt zu finden. Und so erforscht Ihr u.a. eine von Pflanzen überwucherte Tempelruine, durchkämmt in Prag eine von Nazis besetzte Burg respektive schlagt Euch in Hong Kongs Nachtclubszene mit der Chinesen-Mafia herum. Von einigen Intermezzi wie dem Bedienen einer großkalibrigen Flugabwehr-Kanone abgesehen, springt, hangelt, schwingt, klettert und schwimmt Ihr durch die ausladenden Polygon-Areale. Auftauchende Widersacher erledigt Ihr via blanken Fäusten, Eurer treuen Peitsche, herumliegenden Gegenständen wie Schaufeln und Stühlen oder ballert sie einfach mit diversen Schießprügeln über den Haufen.

Ein praktisches Icon-System hilft Euch während Eures Abenteuers: Sobald Ihr einen Hebel, ein peitschbares Objekt oder ein anderes interaktives Item anpeilt, erscheint ein entsprechendes Symbol auf dem Bildschirm. Ein Tastendruck und die passende Aktion wird ausgeführt. *os*

Oliver Schultes

Eigentlich sollte eine kompetente PS2-Portierung des Xbox-Originals den Entwicklern wenig Probleme bereiten – dachte ich. Doch auf Sonys Konsole sieht die eh' schon nicht allzu aufwändig inszenierte "Legende der Kaisergruft" nochmals deutlich schwächer aus. Starkes Ruckeln in der weitläufigen Arealen und eine grobe Optik schrecken in der dritten Software-Generation erstmal ab. Glücklicherweise beeinträchtigen die häufigen Slowdowns nur selten den Spielablauf, Punktabzug gibt's dennoch. Abgesehen von den technischen Mängeln bietet das neue "Indy" eine kurzweilige Mischung aus (nicht allzu anspruchsvoller) Rätselkost und Actioneinlagen. Mit dem aktuellen "Tomb Raider"-Abenteuer kann Dr. Jones trotzdem nicht konkurrieren.


Genre: Action-Adventure
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: The Collective, USA
Hersteller: LucasArts/EA
www.lucasarts.com

USK-Rating: 12 Preis: ca. 60 Euro

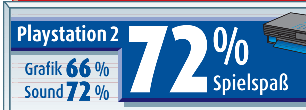
Playstation 2

PAL: mittelgroße Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 August
Xbox bereits erhältlich (76%, MAN!AC 04/03)
NGC keine Umsetzung geplant

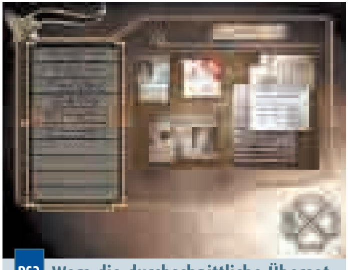
Alternativen:
PS2 Tomb Raider: The Angel of Darkness (86%, MAN!AC 08/03)
Xbox Batman Vengeance (64%, MAN!AC 05/02)
NGC Starfox Adventures (89%, MAN!AC 12/02)

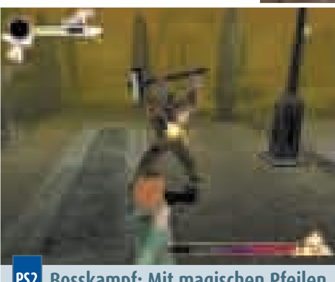

Playstation 2
Grafik 66 %
Sound 72 %
72 % Spielspaß

Technisch mitunter enttäuschende Umsetzung des kurzweiligen Xbox-Abenteuers.

Clock Tower 3

PS2 Panik! Solche Umarmungen zerren am Nervenkostüm der Heldin.


PS2 Wem die durchschnittliche Übersetzung nicht passt, der spielt in englisch.


PS2 Bosskampf: Mit magischen Pfeilen gegen irre Massenmörder.

Nach einem unheimlichen Anruf kehrt Schulmädchen Alyssa ins Elternhaus zurück. Von ihren Angehörigen fehlt jedoch jede Spur, nur ein mysteriöser Unbekannter erwartet sie in dem menschenleeren Gemäuer – der Auftakt zu einer schauerlichen Reise quer durch die Jahrhunderte.

Erster Halt der Geisterfahrt ist das London der 40er-Jahre: Begleitet von wechselnden Kameraperspektiven stöbert Ihr in den Echtzeit-Kulissen nach wichtigen Gegenständen und interessanten Dokumenten. Während einige Items einfach so am Wegesrand auf Euch warten, bedürfen andere begehrte Objekte besonderer Mühen. So bewachen vielfach angriffslustige Geister Schlüssel, Edelsteine und anderen Adventure-Krimskrams. Um an die Gegenstände zu gelangen, müsst Ihr den ruhelosen Seelen passende Geschenke machen. Tölpelhafte Annäherungsversuche quittieren die Gespenster zudem mit einer herzlichen Umarmung, die Eurer Spielfigur buchstäblich den Schreck in die Glieder fahren lässt – steigt Euer Puls zu hoch, heißt es bald 'Game over'. Schrecken ordinäre Geister noch vor Weihwasser zurück, helfen bei den irrwitzigen Massenmörder-Bossen nur noch Flucht oder magische Lichtpfeile. *os*

Oliver Schultes



Kein "Silent Hill", aber durchaus spannende Unterhaltung für ein Wochenende: "Clock Tower 3" begeistert Horror-Fans mit exzellenten Schockmomenten (die Euch das Herz mit schöner Regelmäßigkeit so richtig in die Hose rutschen lassen) und herrlich abgedrehten Massenmörder-Charakteren. Optisch schafft es die gespenstische Zeitreise mit hakeligen Animationen und teils karg ausstaffierten Räumen knapp über Mittelmaß, während die dezente Soundkulisse den virtuellen Geisterreigen passend untermalt. Die vereinzelten Rätseleinlagen gerieten durchweg zu simpel und zu eintönig – ein paar härtere Kopfnüsse hätten nicht geschadet. Größtes Manko ist jedoch die Spieldauer: Geübte Zocker sehen im ersten Anlauf schon nach knapp fünf Stunden den Abspann.


Genre: Action-Adventure
Schwierigkeitsgrad: leicht

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Sunsoft, Japan
Hersteller: Capcom
www.clocktower3.de

USK-Rating: 16 Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Surround, ✓ 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 Silent Hill 3 (88%, MAN!AC 06/03)
Xbox Silent Hill 2 Inner Fears (86%, MAN!AC 11/02)
NGC Resident Evil (90%, MAN!AC 10/02)

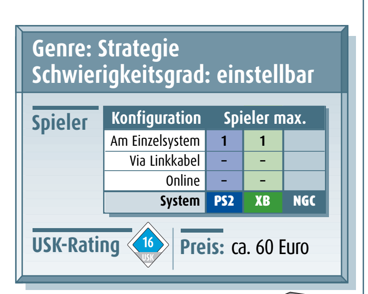
Playstation 2
Grafik 64 %
Sound 73 %
70 % Spielspaß

Stimmungsvolles, aber wenig abwechslungsreiches Horror-Adventure mit tollen Schockmomenten.





Aliens vs. Predator Extinction

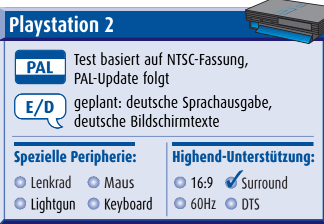


Genre: Strategie
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1	
Via Linkkabel	–	–	
Online	–	–	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 16 **Preis:** ca. 60 Euro



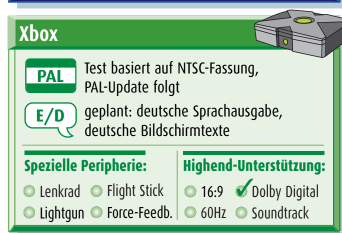
Playstation 2

PAL: Test basiert auf NTSC-Fassung, PAL-Update folgt

E/D: geplant: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard

Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Surround, 60Hz, DTS



Xbox

PAL: Test basiert auf NTSC-Fassung, PAL-Update folgt

E/D: geplant: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.

Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack



Veröffentlichung:
PS2 August
Xbox August
NGC keine Umsetzung geplant

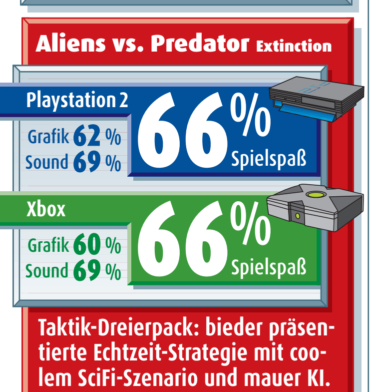
Entwickler: Zono, USA
Hersteller: Electronic Arts
Website: www.electronicarts.de

Pro
+ drei unterschiedliche Rassen spielbar
+ übersichtliche Steuerung
+ atmosphärische Klangkulisse

Contra
- fehlender Mehrspieler-Modus
- dürftige Story-Präsentation
- bescheidene Wegfindungs-Routinen

Alternativen:

PS2	Conflict Zone (63%, MAN!AC 05/02)
Xbox	keine erhältlich
NGC	Conflict Zone (63%, MAN!AC 05/02)



Aliens vs. Predator Extinction

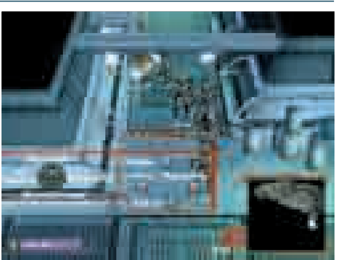
Playstation 2 – Grafik 62 %, Sound 69 % – **66 %** Spielspaß

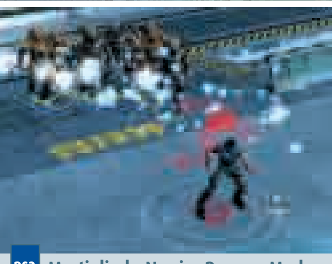
Xbox – Grafik 60 %, Sound 69 % – **66 %** Spielspaß

Taktik-Dreierpack: bieder präsentierte Echtzeit-Strategie mit coolem SciFi-Szenario und mauer KI.



XB Krieg ist ein Massengeschäft: Damit Ihr trotz Truppenfülle nicht den Überblick verliert, gibt's bei jeder Mission ein Einheiten-Limit – mehr lässt sich nicht bauen.

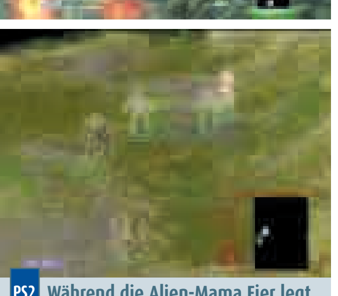




PS2 Martialisch: Nur im Pausen-Modus könnt Ihr näher ranzoomen, um Eure fiesen Angriffe zu betrachten.

Jetzt wird's kompliziert: "Aliens vs. Predator: Extinction" ist die Strategie-Fortsetzung der Ego-Serie zum Comic nach den beiden Kino-Streifen – alles klar? Macht nichts, denn auch ohne die Kenntnis zitierter Lizenz-Vorlagen finden sich Konsolen-Taktiker schnell zurecht: Ihr übernehmt wahlweise das Kommando über Aliens, Predatoren oder menschliche Marines und führt Euer Volk alsdann durch jeweils sieben Kampagnen-Missionen. Weil vergangene Echtzeittitel wie "Conflict Zone" zumeist an überbordender Pad-Fummelei krankten, führt Euch ein Tutorial in die gewitzte Echtzeit-Kontrolle ein. Aus der Vogelperspektive (lässt sich in drei Zoom-Stufen einstellen) aufs Schlachtfeld blickend, wählt Ihr via Aktionstaste gerade benötigte Einheiten an. Der Clou dabei: Je stärker Ihr den Knopf betätigt, desto größer wird der farbige Auswahlkreis – eine ebenso intuitive wie praktische Lösung. Angriffe bzw. Marschbefehle lösen Bildschirm-Generäle ebenfalls in Windeseile per Knopfdruck aus. Wer zudem am Verhalten seiner Untergebenen rumschrauben möchte, justiert noch schnell Aggressions-Parameter und Defensiv-Einstellung.





PS2 Während die Alien-Mama Eier legt (oben), nutzen Predatoren ihre Tarnung.

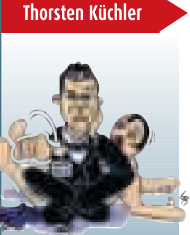
Böse Dreifaltigkeit

Beschriebene Steuerungs-Kniffe fallen zwar stets identisch aus, in ihrem Kampfverhalten differieren die drei Kriegsparteien jedoch umso stärker: So setzt das terranische Marines-Team auf dicke Laser-Wummen, während die Predator-Sippe lieber mit Tarntechnik rumschleicht – als Aliens konzentriert Ihr Euch schließlich aufs Züchten neuer Drohnen. Dementsprechend unterschiedlich kommt auch das Ressourcen-Management daher: Menschlein suchen nach Energie-Generatoren, Predatoren sammeln Köpfe von Beuteopfern und Aliens ernähren ihre eierlegende Königin durch allesfressende Facehugger. Ohne fleißiges Rohstoff-Sammeln hagelt's indes eine deftige Niederlage, denn jedweder Truppennachschub respektive schicke Technik-Upgrades müssen teuer erkauft werden. *tk*



XB Runde Sache: Mit diesem grünen Kreisel wählt Ihr Eure Einheiten aus.

Thorsten Küchler



Lizenz verrenkt, Potenzial verschenkt: Schon seltsam, dass Rechte-Inhaber Fox seine Kino-Zugpferde urplötzlich vom gruseligen Ego-Geballer in Echtzeit-Stragie umfunktioniert. Ausgehungerte Konsolen-Kommandeure freuen sich zweifellos über diesen Genre-Umschwung, müssen aber mit liebloser Ausführung rechnen. So kratzt besonders das fehlende Pfadfinder-Wissen Eurer Garnisonen am Nervenkostüm – ständig bleiben wichtige Truppenteile an Felsen oder Bergen hängen. Zudem staunen Spannungs-Fanatiker über die maue Inszenierung sowie das unentschuldbare Fehlen eines Mehrspieler-Modus – um solche Schnitzer auszubügeln, bedarf es schon äußerst komfortabler Spielbarkeit. Und tatsächlich: In puncto Steuerung macht dem kriegerischen Denksport kein Sparten-Konkurrent was vor. Auch die bemerkenswerte Individualität der drei Rassen bürgt für Langzeitmotivation: Nur wer sich auf spezielle Eigenschaften konzentriert und unzählige Einheiten produziert, geht siegreich aus den Massenschlachten hervor. Somit fällt mein Fazit trotz der oben genannten Macken positiv aus – eine Schwäche fürs Strategie-Genre jedoch vorausgesetzt.



World Championship Snooker 2003

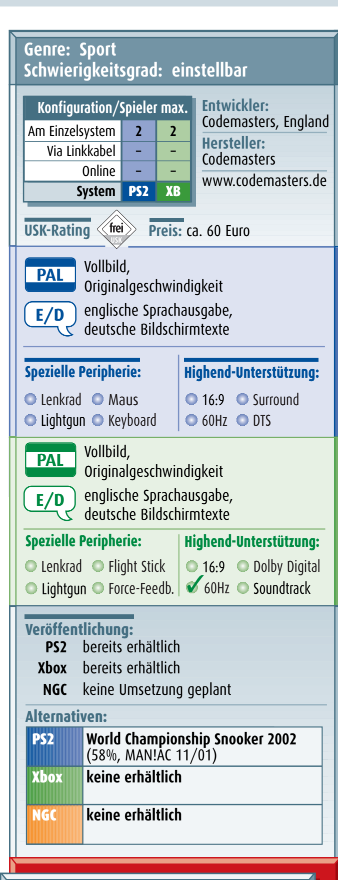


PS2 Mit Frack und Fliege: Im Karriere-Modus bastelt Ihr Euch einen individuellen Billard-Profi zusammen – unser Herr MAN!AC liegt gerade deutlich zurück.

In England längst Massenphänomen, fristet Snooker hierzulande ein spätnächtliches TV-Dasein. Nichtsdestotrotz bedient Codemasters auch teutonische Kneipensportler mit einer akkuraten Adaption der Billard-Variante: Wahlweise alleine oder gegen einen Kumpel locht Ihr bei Einzelmatches sowie Turnieren ein oder startet Eure Karriere – reale Profi-Gegner und Preisgelder inklusive. Für Freunde einfältigerer Kugeleien gibt's (im Gegensatz zur Vorsaison) nun endlich waschechte Pool-Partien sowie einige spaßige Mini-Spielchen. Kenner der rollenden Materie versuchen sich indes an kniffligen Trickstößen oder lassen sich vom virtuellen Coach alle Feinheiten einbläuen. Apropos Feinheiten: War die Steuerung im Vorgänger noch von nerviger Grobschlächtigkeit, dürft Ihr heuer per Schultertaste in die Detailjustage gehen. Zudem lassen sich die Stöße Eurer KI-Widersacher jetzt bequem abstellen. Schade bloß, dass weiterhin via schnöder Kraftanzeige eingelocht wird – warum kein analoger Schwung? Doch egal: Billard-Fans dürfen bedenkenlos zugreifen. *tk*



XB Leichter gesagt, als getan: Die Trickstöße werden Euch demonstriert.



Genre: Sport
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2
Via Linkkabel	–	–
Online	–	–
System	PS2	XB

Entwickler: Codemasters, England
Hersteller: Codemasters
www.codemasters.de

USK-Rating: frei — Preis: ca. 60 Euro

PS2:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Xbox:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	World Championship Snooker 2002 (58%, MAN!AC 11/01)
Xbox	keine erhältlich
NGC	keine erhältlich

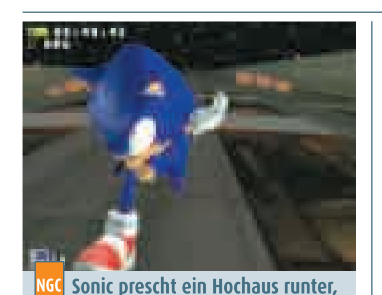


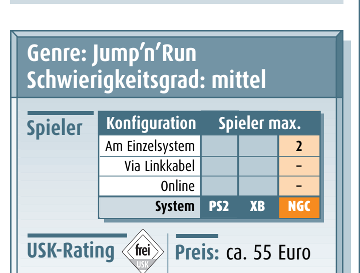
Playstation 2 — Grafik 63 % — Sound 65 % — 69% Spielspaß

Xbox — Grafik 61 % — Sound 65 % — 69% Spielspaß

Holt Euch die Kneipe ins Haus: kompetente Billard-Simulation mit annehmbarer Präsentation.

Sonic Adventure DX

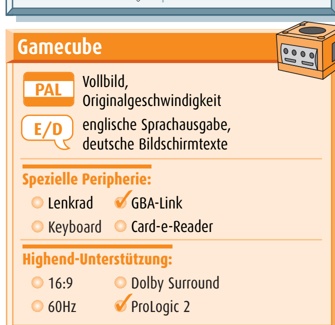

NGC Sonic prescht ein Hochaus runter, umläuft Balkone und bricht Scheiben.


Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler

Konfiguration			Spieler max.
Am Einzelsystem			2
Via Linkkabel			–
Online			–
System	PS2	XB	NGC

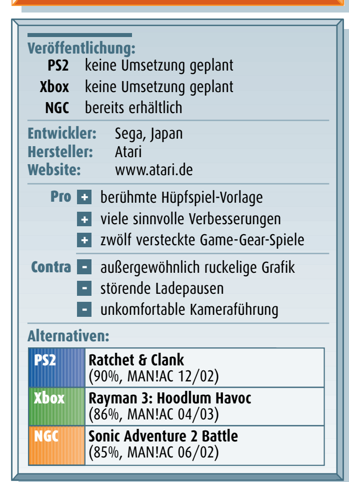
USK-Rating: frei
Preis: ca. 55 Euro


Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- ✓ GBA-Link
- Keyboard
- Card-e-Reader

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- Dolby Surround
- 60Hz
- ✓ ProLogic 2


Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC bereits erhältlich

Entwickler: Sega, Japan
Hersteller: Atari
Website: www.atari.de

Pro
+ berühmte Hüpfspiel-Vorlage
+ viele sinnvolle Verbesserungen
+ zwölf versteckte Game-Gear-Spiele

Contra
- außergewöhnlich ruckelige Grafik
- störende Ladepausen
- unkomfortable Kameraführung

Alternativen:
PS2 Ratchet & Clank (90%, MAN!AC 12/02)
Xbox Rayman 3: Hoodlum Havoc (86%, MAN!AC 04/03)
NGC Sonic Adventure 2 Battle (85%, MAN!AC 06/02)


Sonic Adventure DX

Gamecube
Grafik 68 %
Sound 79 %
70% Spielspaß

Inhaltlich fabelhafte, aber technisch miserable Neuauflage der berühmten Sega-Hüpferei.




NGC Tolle Minispiele: Sonic kullert als Pinball und reitet das Snowboard.


NGC Manche Levels spielt Ihr nacheinander mit verschiedenen Helden: Das Sonic-Team begleitet einander, die Helden müssen aber unterschiedliche Aufgaben lösen.

Spieler ohne Dreamcast haben einige Top-Titel verpasst: Neben "Powerstone" und "Soul Calibur" erschien auch "Sonic Adventure" exklusiv für die Sega-Konsole. Letzteres Jump'n'Run könnt Ihr nun nachholen, mit dem "Director's Cut" für den Gamecube!

Der Dreamcast-Hit

In "Sonic Adventure" beschützt Ihr eine Stadt, die als Oberwelt dient: Dr. Eggman schnappt sich die Chao-Kristalle und wandelt damit das flüssige Chaos-Wesen in eine vernichtende Springflut! Je nach Handlung bestreitet Ihr taktische Obermotzmatches oder öffnet Levels, in denen Sonic durch schwindelerregende Loopings wirbelt, Kanonenkugeln und Feuerfontänen ausweicht und natürlich jede Menge Ringe einsackt. Im Laufe des Abenteuers trefft Ihr fünf weitere Helden wie Hammer-Lady Amy, Angler Big und Klettermax Knuckles: Ihr dürft anschließend in ihre Haut schlüpfen und einen anderen Handlungsstrang erleben, für Abwechslung sorgen individuelle Talente. Sega integrierte zudem massig Minispiele, z.B. zwei Ballerlevels, Pinball und die Tamagotchi-ähnliche Chao-Zucht – via GBA-Link tätschelt Ihr sie selbst in der U-Bahn.

Das Update

Für die Neuauflage hat sich Sega einiges einfallen lassen: In den ersten Levels bemerkt Ihr zwar nur hier und da ein paar verbesserte Transparenzeffekte, später aber viele neue Abschnitte wie Kegel- und Achterbahnen im Vergnügungspark. Auch schwächere Elemente hat Sega überarbeitet: Beim Autoscooter-Rennen fordern Euch jetzt mehr Sprünge, Gegner und Loopings. Außerdem besteht Ihr 60 neue Missionen, in denen Ihr z.B. in der Oberwelt einen Luftballon sucht oder in einem bestimmten Abschnitt eines Levels 100 Ringe sammelt. Eifrige Hüpfer schalten zwölf Sonic-Spiele des erfolglosen Sega-Handhelds Game Gear frei, die sich auch zu zweit zocken lassen.

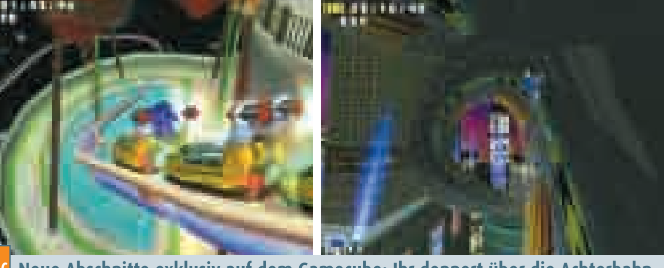
Zu schön, um wahr zu sein? Ja, denn "Sonic Adventures DX" ruckelt wie die Hölle! Aber nicht wegen schlampiger PAL-Umsetzung, das Manko gilt auch für die Import-Version. *oe*

Oliver Ehrle

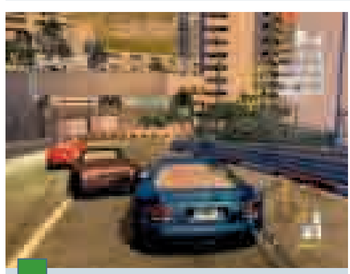


Spielbar, aber eine bittere Enttäuschung: Rein inhaltlich ist "Sonic Adventures DX" ein prima Update, die Verbesserungen machen Sinn und bei den neuen Abschnitten und Missionen haben sich die Entwickler sichtlich Mühe gegeben. Das i-Tüpfelchen sind die Neuauflagen verschollener Game-Gear-Spiele, endlich können Fans Bildungslücken schließen. Schon bei der ersten Vorspann-Animation packt Euch aber das Entsetzen: Solch derbe Ruckelanfälle gibt's ansonsten nur bei "Twisted Metal Black Online" via Modem! Die Grafikbremse schadet auch dem Spiel-Timing: Im Original müsst Ihr vor manchen Fallbeilen stoppen, während Ihr in der Neuauflage einfach durchrennt. Neu sind auch die Ladepausen, die den schwungvollen Rock-Soundtrack unterbrechen – pfui!


NGC Mit den Lichtschuhen kann Sonic schwebenden Ringketten folgen.


NGC Neue Abschnitte exklusiv auf dem Gamecube: Ihr donnert über die Achterbahn (links) und flitzt über noch verzwirbeltere Bahnen als im Original (rechts).

Group S Challenge



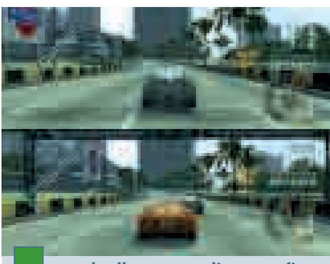
XB Bekannte Kurve: In Monaco braust Ihr auf der Formel-1-Strecke.

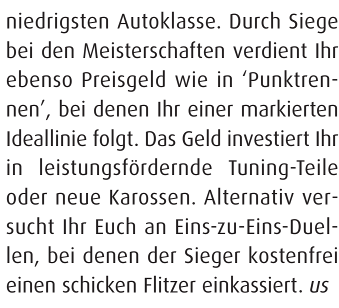


XB Bei der Innenansicht gibt's auf Wunsch im Eck ein Highlightfenster.

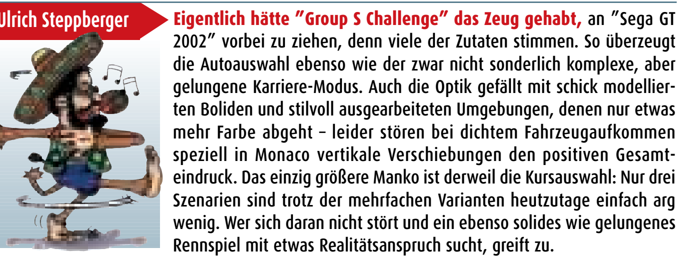
Während ein Xbox-"Auto Modellista" noch nicht offiziell bestätigt ist, geht Capcom schon mal mit dem realistischen Vertreter "Group S Challenge" an den Start: Ähnlich wie beim Konkurrenten "Sega GT" habt Ihr die Wahl zwischen zahlreichen Lizenzfahrzeugen, mit denen Ihr knapp 20 Pisten in drei Städten unsicher macht – neben Monaco sind das australische Surfers Paradise und der Tokio-Stadtteil Shibuya mit jeweils mehreren Kursvarianten vertreten.

Bei Arcaderennen saust Ihr gegen fünf CPU-Konkurrenten um den Tagessieg, im Karriere-Modus beginnt Ihr ganz unten: Das Startkapital reicht nur für einen kleinen Flitzer in der niedrigsten Autoklasse. Durch Siege bei den Meisterschaften verdient Ihr ebenso Preisgeld wie in 'Punktrennen', bei denen Ihr einer markierten Ideallinie folgt. Das Geld investiert Ihr in leistungsfördernde Tuning-Teile oder neue Karossen. Alternativ versucht Ihr Euch an Eins-zu-Eins-Duellen, bei denen der Sieger kostenfrei einen schicken Flitzer einkassiert. *us*



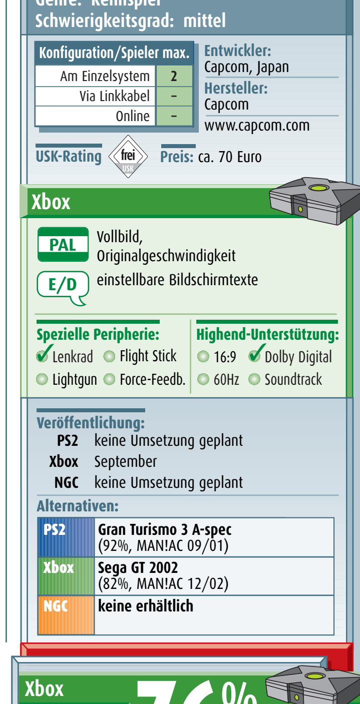


XB Standardkost: Im Splitscreen finden sich mal wieder keine CPU-Gegner.



Ulrich Steppberger

Eigentlich hätte "Group S Challenge" das Zeug gehabt, an "Sega GT 2002" vorbei zu ziehen, denn viele der Zutaten stimmen. So überzeugt die Autoauswahl ebenso wie der zwar nicht sonderlich komplexe, aber gelungene Karriere-Modus. Auch die Optik gefällt mit schick modellierten Boliden und stilvoll ausgearbeiteten Umgebungen, denen nur etwas mehr Farbe abgeht – leider stören bei dichtem Fahrzeugaufkommen speziell in Monaco vertikale Verschiebungen den positiven Gesamteindruck. Das einzig größere Manko ist derweil die Kursauswahl: Nur drei Szenarien sind trotz der mehrfachen Varianten heutzutage einfach arg wenig. Wer sich daran nicht stört und ein ebenso solides wie gelungenes Rennspiel mit etwas Realitätsanspruch sucht, greift zu.



Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Capcom, Japan
Hersteller: Capcom
www.capcom.com

USK-Rating: frei
Preis: ca. 70 Euro

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ✓ Lenkrad, ○ Flight Stick, ○ Lightgun, ○ Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ○ 16:9, ✓ Dolby Digital, ○ 60Hz, ○ Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox September
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

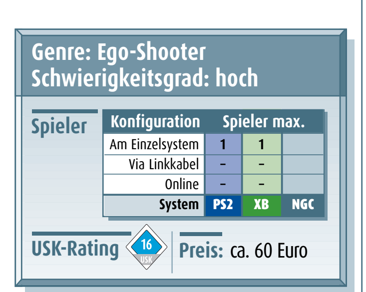
PS2	Gran Turismo 3 A-spec (92%, MAN!AC 09/01)
Xbox	Sega GT 2002 (82%, MAN!AC 12/02)
NGC	keine erhältlich



Xbox
Grafik 76 %
Sound 60 %
76 % Spielspaß

Unterhaltsame, aber nüchterne Rennsportsimulation mit etwas magerem Kursangebot.

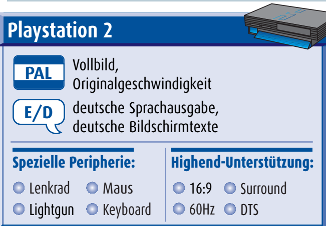
Mace Griffin Bounty Hunter


Genre: Ego-Shooter
Schwierigkeitsgrad: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1	
Via Linkkabel	–	–	
Online	–	–	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 16 Preis: ca. 60 Euro






Veröffentlichung:
PS2 August
Xbox August
NGC August

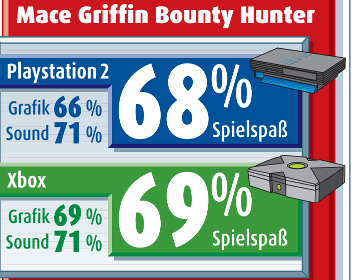
Entwickler: Warthog, England
Hersteller: Vivendi Universal
Website: www.macegriffin.com

Pro
+ vereint Flug- und Ego-Missionen
+ abwechslungsreiche Schauplätze
+ ordentliche Soundkulisse

Contra
- unausgegorene KI-Kombatanten
- andauerndes Grafik-Geruckel
- zahlreiche unfaire Passagen

Alternativen:

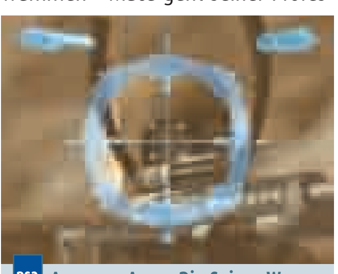
PS2	Red Faction 2 (85%, MAN!AC 12/02)
Xbox	Red Faction 2 (85%, MAN!AC 07/03)
NGC	Red Faction 2 (85%, MAN!AC 07/03)




XB Deutlich flüssiger und schöner: Die Xbox-Fassung sticht ihr PS2-Pendant locker aus – spielerisch bleibt's indes ein mittelmäßiges Vergnügen.

Nach verwirrender Publisher-Odyssee (zuerst Crave, dann Electronic Arts und jetzt Vivendi) setzt Warthogs SciFi-Schützenfest doch noch zur Konsolen-Landung an.

Im polierten Raumanzug des Titelhelden balgt Ihr Euch mit Alien-Gesindel, deckt eine Verschwörung auf und übt blutige Rache an den Mördern Eurer Soldaten-Kumpane – so weit, so abgedroschen. Doch was Herrn Griffin von egoistischen Genre-Verwandten wie "Red Faction" abhebt, sind die fließenden Übergänge zwischen den Aufträgen: So kraxelt Ihr am Ende des Levels direkt ans Steuer Eures Gleiters und braust ins All, wo die wilde Ballerei prompt à la "Colony Wars" fortgesetzt wird. Sogar Landeanflüge auf ferne Außenposten müssen 128-Bit-Kopfgeldjäger per Pad erledigen. Den Großteil Eurer intergalaktischen Vendetta bestreitet Ihr jedoch per pedes: Egal ob nun mit Elektroknüppeln, Granatwerfern oder ratternden Laserwummen – Mace geht seiner Profession mit tödlicher Genauigkeit nach. Hirnschmalz wird dagegen kaum benötigt, denn die jeweiligen Missionsparameter beschränken sich zumeist auf simples Schlüsselsuchen oder Massenmord. Lediglich vereinzelte Sprungpassagen sowie Schalterrätsel regen zum Nachdenken an.


PS2 Auge um Auge: Die Sniper-Wumme zoomt Eure Gegner hautnah ran.

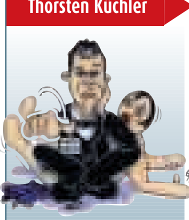



PS2 Krieg der Sterne: Bei diversen Missionen fliegt Ihr durchs Weltall.

Deutsche Sauberkeit

Weil die Abenteuer des Sternen-Sheriffs für hiesige Behörden zu grob ausfallen, müssen teutonische Ego-Zocker auf diverse Grausamkeiten verzichten: Rumfliegende Körperteile oder Blutfontänen gibt's ergo nur im US-Original. Ärgerlich auch, dass sämtliche Plaudereien ebenfalls lokalisiert wurden: Während amerikanische Videospieler in den Genuss von Skandal-Rocker Henry Rollins (als Held Mace) kommen, müssen wir mit einem bemühten Standardsprecher Vorlieb nehmen – schade. *tk*

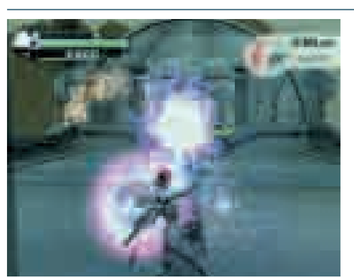
Thorsten Küchler

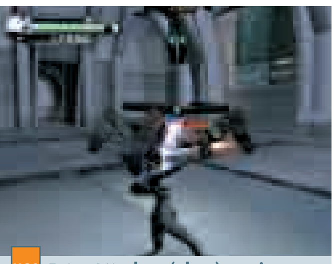


Nimm zwei und hab' kaum Spaß dabei: Von der Prämisse 'Ego-Shooter mit einer Prise Weltraum-Fliegerei' hätte ich mir deutlich mehr erwartet. Warthogs 3D-Action mag zwar revolutionär daherkommen, in der Praxis birgt die Genre-Paarung jedoch böse Schnitzer: Was nutzt bitteschön eine Alleskönner-Grafikroutine, wenn deshalb ständig nachgeladen wird respektive die optische Qualität zwischen mau und ordentlich schwankt? Zudem attackieren sämtliche CPU-Söldner mit der Launenhaftigkeit deutscher Politik: Mal wird geschossen, mal nur dumm gegafft. Zum Ego-Abfall gehört der virtuelle Alienjäger freilich trotzdem nicht: Wer auf geradlinige (teils bockschwere) Dauerschießerei steht, wird gut bedient – alle anderen laden lieber bei der besseren Konkurrenz durch.


PS2 Krawall im Bergwerk: Bei diesem Auftrag versteckt sich Mace in einer Lore – aufmüpfige Minenarbeiter bringt Ihr am besten per Granatwerfer um die Ecke.

P.N. 03





NGC Extra-Attacken (oben) sowie Zielautomatik helfen beim Überleben.



NGC So muss ein Feuerwerk aussehen: Sämtliche Robo-Schurken zerbersten nach fleißigem Beschuss in tausend winzige Stahlteile – bombastisch!

NGC Deutschland-Fan: Endgegner 'Löwenzahn' will Euch ans Leder.

Capcom lässt sich nicht lumpen: Obgleich die Action-Ballerei von "Resident Evil"-Urheber Shinji Mikami in Nippon-Gefilden gnadenlos floppte, werden europäische Schützen mit einer flotten PAL-Umsetzung samt 60Hz-Modus bedacht.

Tapferes Schneiderlein

Die Hintergrundstory setzt sich aus sattsam bekannten SciFi-Versatzstücken zusammen: Auf einem in ferner Zukunft gegründeten Kolonialplaneten rebellieren urplötzlich sämtliche Maschinen. Prompt schickt das intergalaktische Kommando seine beste Söldnerin in die Einöde: Vanessa Z. Schneider, deren Eltern ebenfalls von amoklaufenden Robotern getötet wurden – die Frau hat eine Rechnung zu begleichen.

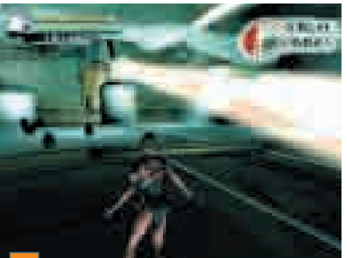
Weil Rache bekanntlich süß ist, stolziert Eure Schutzbefohlene mit einem rabiaten Hightech-Anzug herum: Das hautenge Kleidchen schützt nicht nur seine coole Trägerin, sondern verschießt zudem brutzelnde Laser-Salven. Letztgenannte werdet Ihr bitter benötigen, denn ungezählte Metallmonster trachten Frau Schneider nach dem Leben. Doch egal, ob nun kriechende Robo-Spinnen, waffenstarrende Panzerfahrzeuge oder fiese Tretminen – alle Widersacher verfügen über individuelle Schwachstellen bzw. Angriffs-Schemata. Ergo belauert Ihr das Stahlvolk zumeist aus sicherer Entfernung und genießt die Vorzüge von Vanessas Akrobatik: Via Schultertasten schlagen Cube-Söldner seitliche Räder, um so den anschwirrenden Geschossen auszuweichen – flinke Sprünge gehören freilich ebenso zum Helden-Repertoire.

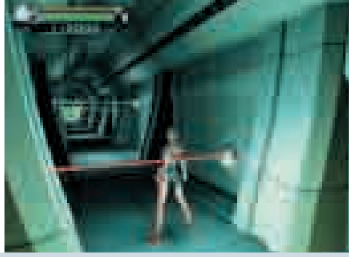
Stilvoller Punkteregen

Als Lohn fürs imposante Baller-Schauspiel schwillt Euer Punktekonto stetig an. Angehäufte Zähler lassen sich sodann gegen frische Klamotten sowie Spezial-Attacken eintauschen. Ohne die steht Ihr gegen massige Zwischenbosse wie den 'Löwenzahn'-Roboter auf verlorenem Posten. *tk*

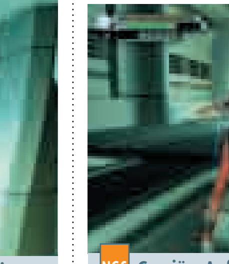
Thorsten Küchler

Wie sehr vorschnelle Eindrücke doch täuschen können: Bei meiner ersten Begegnung mit Fräulein Schneider wähnte ich mich noch im hunderttausendsten Action-Langweiler – ein oberflächlicher Irrtum! Hat man sich erst mit den dezent eingeschränkten (aber durchaus sinnigen) Kontrollen angefreundet, nimmt die Nonstop-Ballerei an Fahrt auf. Wummernde Techno-Klänge, schicke Explosionen und die grazilen Bewegungen der knackigen Heldin bilden den würdigen Rahmen für fesselnde Arcade-Kost: Ohne angepasste Taktiken wandert Ihr in späteren Levels nämlich ruckzuck unter der Polygon-Erde. Weil's trotzdem nie unfair wird, stellen sich schon nach wenigen Stunden Suchteffekte der Marke 'Den Roboter schaffe ich auch ohne Energieverlust!' ein – zumindest bei gestählten Genre-Anhängern. Der Sprung in höhere Wertungsregionen bleibt "P.N.03" angesichts diverser Macken dennoch verwehrt. Besonders in Sachen Spielumfang schwächelt die Söldner-Göre: Nach knapp drei Stunden bekommt Ihr schon den Abspann zu Gesicht. Darüber hinaus bleibt die Präsentation mit ihren Text-Sequenzen unter Capcom-Niveau – hier wurde Hit-Potenzial verschenkt.





NGC Strahlen des Todes: Während Euch der Zwischenmotz (links) mit seinem Riesenlaser sofort röstet, hält sich der Schaden bei Energie-Fallen (rechts) in Grenzen.



NGC Graziös: Anfliegenden Raketen weicht Vanessa per Salto locker aus.

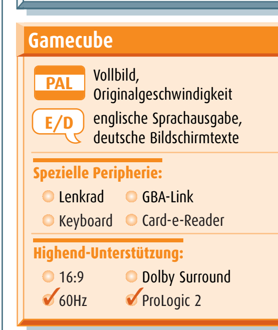


Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem			1
Via Linkkabel			–
Online			–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: 12 **Preis:** ca. 60 Euro



Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- ○ Lenkrad
- ○ GBA-Link
- ○ Keyboard
- ○ Card-e-Reader

Highend-Unterstützung:
- ○ 16:9
- ○ Dolby Surround
- ✓ 60Hz
- ✓ ProLogic 2

Veröffentlichung:
- PS2: keine Umsetzung geplant
- Xbox: keine Umsetzung geplant
- NGC: August

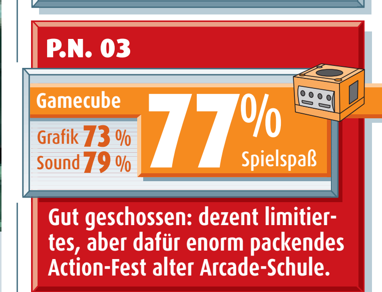
Entwickler: Capcom Studio 4, Japan
Hersteller: Capcom
Website: www.capcom-europe.com

Pro
+ suchterzeugende Old-School-Action
+ famos animierte Protagonistin
+ treibender Techno-Soundtrack

Contra
- arg knapper Spielumfang
- gewöhnungsbedürftige Steuerung
- teils eintönige Level-Gestaltung

Alternativen:

PS2	MDK 2 Armageddon (84%, MAN!AC 05/01)
Xbox	Gun Valkyrie (75%, MAN!AC 06/02)
NGC	keine erhältlich



P.N. 03

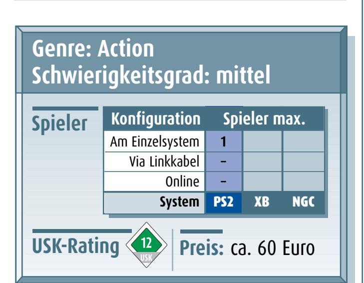
Gamecube
Grafik 73 %
Sound 79 %
77 % Spielspaß

Gut geschossen: dezent limitiertes, aber dafür enorm packendes Action-Fest alter Arcade-Schule.

RTX Red Rock



PS2 Leider verliert Ihr bei mehreren Gegnern regelmäßig die Übersicht.

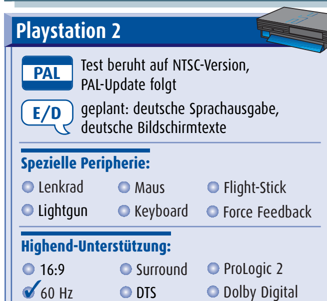


Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 12 Preis: ca. 60 Euro



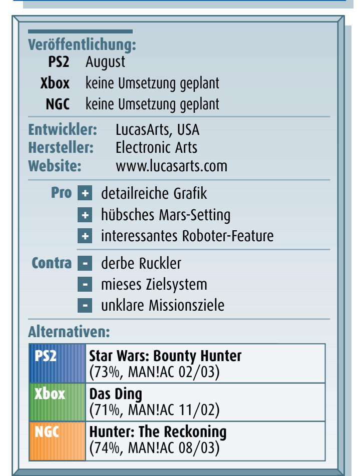
Playstation 2

PAL Test beruht auf NTSC-Version, PAL-Update folgt

E/D geplant: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Maus
- Flight-Stick
- Lightgun
- Keyboard
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- Surround
- ProLogic 2
- ✓ 60 Hz
- DTS
- Dolby Digital



Veröffentlichung:
PS2 August
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: LucasArts, USA
Hersteller: Electronic Arts
Website: www.lucasarts.com

Pro
+ detailreiche Grafik
+ hübsches Mars-Setting
+ interessantes Roboter-Feature

Contra
- derbe Ruckler
- mieses Zielsystem
- unklare Missionsziele

Alternativen:

PS2	**Star Wars: Bounty Hunter** (73%, MAN!AC 02/03)
Xbox	**Das Ding** (71%, MAN!AC 11/02)
NGC	**Hunter: The Reckoning** (74%, MAN!AC 08/03)



RTX Red Rock

Playstation 2
Grafik 72 %
Sound 63 %
67 % Spielspaß

Mars-Action ohne Feinschliff: Innovative Ideen leiden an Ruckelgrafik und Unübersichtlichkeit.



PS2 In den Diamant-Minen des roten Planeten sucht Buzz Lightyear … nein, E.Z. Wheeler nach Aliens, Überlebenden und dem nächsten Hinweis.

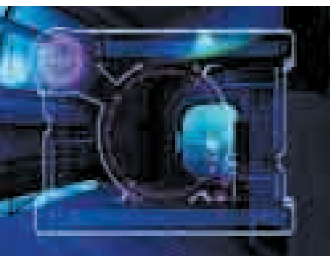
Alarm im Weltall: LucasArts schickt Euch als Mitglied des RTX-Teams zum roten Planeten, um in der Marskolonie 'Red Rock' nach dem Rechten zu sehen – die Station wurde nämlich Opfer eines Angriffs der L.E.D.s (Aliens, die per Lichtsignal kommunizieren). Bevor Ihr aber roten Sand unter Euren Füßen spürt, steht ein Besuch auf der Phobos-Station an, wo Ihr ein Notsignal vom Planeten empfangt. Die zehn Levels führen Euch in eine kleine Mondbasis, durch eine verwinkelte Marsstation, in dunkle Minen, unterirdische Kanäle, Sandwüsten und in ein Alien-Raumschiff.

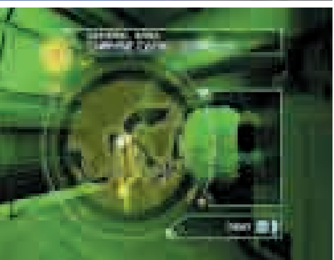
Hightech unter Kontrolle

Um der unbekannten Macht Herr zu werden, steht Euch ein mobiles Computersystem namens 'IRIS' zur Seite. Eingesetzt in örtlichen Terminals holt Ihr Euch neue Aufgaben, Karten oder Hinweise und öffnet versperrte Türen. Praktischerweise könnt Ihr damit auch Roboter kontrollieren, um in sonst unzugängliche Bereiche vorzustoßen. Neben der Hightech-Peripherie stehen dem Hauptakteur Wheeler auch noch implantierte Visoren sowie ein bionischer Multifunktions-Arm zur Verfügung. Diesen könnt Ihr im Spiel mit neuen Waffen oder Werkzeugen (u.a. Schraubenschlüssel, Fanghaken oder Plasmaschneider) bestücken, um der Alienbrut beizukommen. Das per Steuerkreuz aufrufbare Inventar teilt sich in drei Bereiche: Waffen, Gegenstände und Visoren/Arm-Werkzeuge. Dank Wärme-, Elektro- und Lebewesen-Kamera lokalisiert Ihr fix Boni, versteckte Türen oder Aliens – sogar hinter Wänden. Neben der weitläufigen wie zeitintensiven Erforschung der Stationen und der Marsoberfläche im Raumanzug stehen auch Schusswechsel mit Außerirdischen auf der Tagesordnung – via R1 visiert Euer Held automatisch die Viecher an, um sie schnellstens zu pulverisieren. Dazu gesellen sich simple Rätseleinlagen: Die Suche nach Schlüsselkarten oder Schaltern macht den Großteil der Third-Person-Aktivitäten aus und ist meist nur durch Einsatz der Hightech-Ausrüstung zu meistern. *ts*



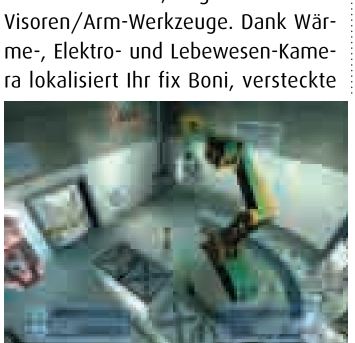
PS2 An den roten Automaten kauft Ihr Erste-Hilfe-Kästen und Sauerstoff.

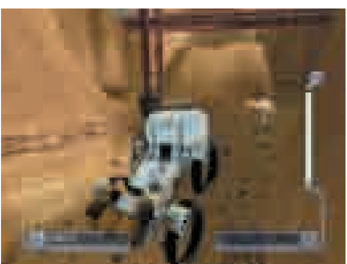






PS2 Visoren-Vielfalt: Elektro- und Karten-Sicht (oben). Per Infrarot (unten) ortet Ihr Aliens hinter Wänden.



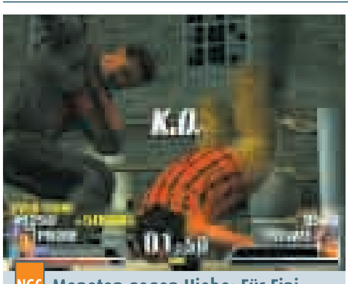


PS2 Neben langen Fußmärschen übernehmt Ihr auch mal die Kontrolle über Mini-Droiden, Laser- oder Frachtroboter (links) und flinken Mars-Rover (rechts).

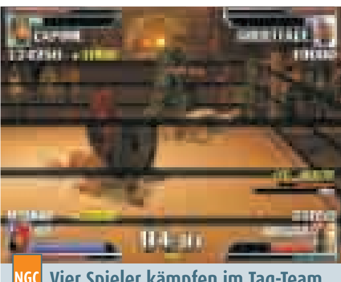
Thomas Stuchlik

Auf den ersten Blick gefällt "RTX Red Rock" als gelungener Action-Mix. Auf den zweiten Blick treten jedoch allerlei Schwächen zu Tage. Die ungenaue Steuerung kostet gerade bei Sprungpassagen viele Nerven, zudem stören eine bockige Kamera in engen Räumen sowie deftige Ruckler. Auch das 'Auto Aim'-System verdient kaum seinen Namen, denn stehen Feinde direkt neben Euch oder einfach zu nahe, versagt die Zieleinrichtung. Die verwirrenden Karten garantieren lange Suchereien und Orientierungslosigkeit in den verschachtelten Levels. Was "RTX Red Rock" vor dem Mittelmaß rettet, sind die detailreiche Umgebung samt technischen Finessen (Funken, Rauch etc.), die stimmige Atmosphäre sowie das intelligente Roboter-Feature.

Def Jam Vendetta



NGC Moneten gegen Hiebe: Für Finishing-Moves gibt's einen satten Bonus!

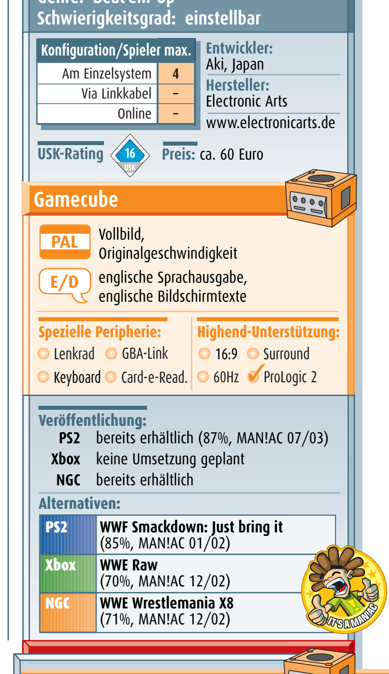


NGC Vier Spieler kämpfen im Tag-Team oder prügeln wild durcheinander.

Ohne teure Liga-Lizenz geht bei Wrestling-Spielen normalerweise gar nichts, umso erfreulicher ist die humorvolle EA-Ausnahme. Das Hip-Hop-Label Def Jam schickt zwölf Rapper wie Method Man, Capone und DMX in den Ring, die sich gegenseitig sowie 32 fiktiven Schlägern erbitterte Blutrache (engl. 'Vendetta') schwören. Alltag im Ghetto also, gekämpft wird aber nach Wrestling-Regeln: Für wuchtige Bodyslams und spektakuläre Top-Rope-Manöver sorgen die erfahrenen Catch-Entwickler von Aki (u.a. "WWF No Mercy" für N64). Kern der Keilerei ist der umfangreiche Story-Modus, der Eure spannende Karriere vom Aushilfsschläger zum Hinterhofmetzger mit reichlich Animationen und Sprachausgabe erzählt. Dabei fordert Ihr nicht nur knallharte Gangsta und Bosse zum Duell: Wenn sich zwei Chicks um Eure Hand streiten, dürft Ihr Euer Herzblatt wählen und den folgenden Girlsfight mit ihren Krallen bestreiten. Jeden besiegten Gegner übernehmt Ihr in Tag-Team-, Survival- und Vierspieler-Modus, auf die sonst üblichen Sondermatches wie Leiter- und Waffenduell hat Aki aber verzichtet. Für ein Wrestlingspiel ungewöhnlich spektakulär ist der Soundtrack: Def Jam spendiert 18 groovige Tracks, z.B. von Onyx, Public Enemy und Redman. *oe*

Oliver Ehrle

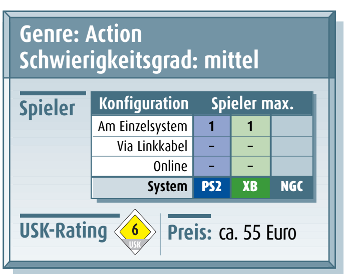
Endlich mal ein spannender Karriere-Modus: Mit wuchtigen Beats, großen Sprüchen und fiesen Tricks bringen die Def-Jam-Rapper jede Menge Spannung in das Solo-Abenteuer, darauf haben Wrestling-Fans lange gewartet! Die kompakte Steuerung, schnelle Schnitte und das übermenschliche Geschick der Kämpfer sorgen dabei für optimale Action mit einem Hauch Taktik. Weil Ihr keine Manöverlisten lernen braucht, eignet sich die Keilerei ebenso für Anfänger wie Profis: Egal ob ein, zwei oder vier Spieler, "Def Jam Vendetta" ist eine erstklassige Wahl. Rap-Freunde werden allerdings Def-Jam-Legenden wie LL Cool J vermissen und Catch-Fans die beliebten Sondermatches und Regeleditor – eine erstklassige Abwechslung zur üblichen Ring-Kost, aber kein Liga-Ersatz.



Gamecube
Grafik 80 %
Sound 84 %
87 % Spielspaß

Genauso spannend wie auf PS2: Aki mischt erstklassige Ring-Action und Gangsta-Story.

Futurama



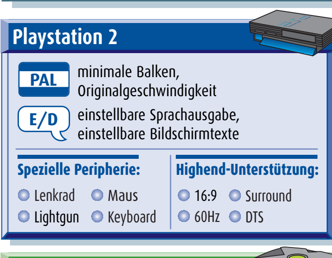
Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1	
Via Linkkabel	–	–	
Online	–	–	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 6 USK

Preis: ca. 55 Euro



Playstation 2

PAL: minimale Balken, Originalgeschwindigkeit

E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard

Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS



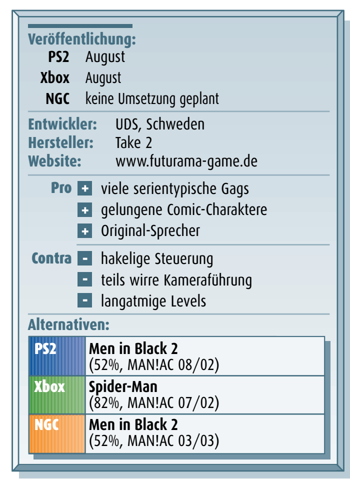
Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit

E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.

Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack



Veröffentlichung:
PS2 August
Xbox August
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: UDS, Schweden
Hersteller: Take 2
Website: www.futurama-game.de

Pro
+ viele serientypische Gags
+ gelungene Comic-Charaktere
+ Original-Sprecher

Contra
- hakelige Steuerung
- teils wirre Kameraführung
- langatmige Levels

Alternativen:

PS2	**Men in Black 2** (52%, MAN!AC 08/02)
Xbox	**Spider-Man** (82%, MAN!AC 07/02)
NGC	**Men in Black 2** (52%, MAN!AC 03/03)

Futurama

Playstation 2: Grafik 63 %, Sound 73 % – **63 %** Spielspaß

Xbox: Grafik 64 %, Sound 73 % – **63 %** Spielspaß

Witzige Comic-Adaption mit Detailschwächen: Eintönige Levels und Kameraführung nerven.



XB Die Zwischensequenzen fangen den Humor des Originals passend ein.

Ärger im Futurama-Universum: Die Großindustrielle 'Mom' hat den 'Planet Express'-Lieferservice von Professor Farnsworth erworben. Das wäre nicht weiter schlimm, würde sie nun nicht über 50 Prozent der Erde besitzen. Und dummerweise will sie gleich noch die gesamte Menschheit mit ihrer Roboterarmee versklaven. Deshalb machen sich Tagträumer Fry, Einauge Leela und Zyniker Bender auf den Weg, um die Pläne der verdrehten Oma zu durchkreuzen.

Quer durchs Universum

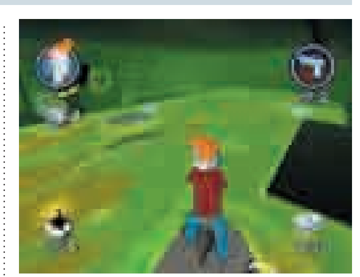
Zunächst beginnt Ihr als Fry im Hauptquartier, wo Ihr erst mal Werkzeug für den greisen Professor sammeln dürft. Im weiteren Verlauf durchstöbert Ihr die Kanalisation, die unterirdischen Ruinen des alten New York, kämpft Euch durch roboterbesetzte Straßen, um ein Reserve-Triebwerk zu organisieren und schließlich von der Erde zu fliehen. Auf einem fremden Planeten schlagt Ihr Euch sodann als Bender durch Wildwest-artige Canyons und Minen – ein von "Indiana Jones" inspiriertes Level mit rollendem Felsen darf da natürlich nicht fehlen. Weiter geht's nach 'Sun City' auf der heißen Sonnenoberfläche – hier kommt Leela ins Spiel. Sie stellt sich der Skelett-Armee des hiesigen Herrschers in der riesigen Tempelanlage nach Inka-Vorbild. Schließlich besucht die Mannschaft den Erbauer einer Zeitmaschine, um mit selbiger in der Zeit zurück zu reisen und alles ungeschehen zu machen. Doch 'Mom' ist immer einen Schritt voraus. Insgesamt durchstöbert Ihr mit Fry & Co. 21 Levels und meistert bis zum Finale allerlei Gefahren.

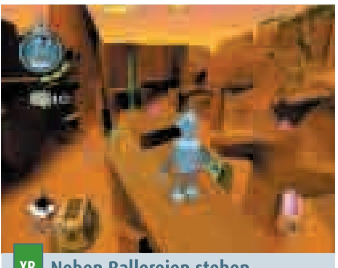


PS2 Gefahren des 31. Jahrhunderts: Während Bender in einer verlassenen Mine vor rollenden Felsen flieht (oben), gibt Fry übel gelaunten Robotern Saures.

Haltet dabei stets die Augen offen: Versteckte Schätze (für Extraleben) und niedliche 'Nibbler' sollten besser eingesackt werden. Denn nur so winken nette Boni wie kurze Videos oder Bilder. Witzig: Energie versteckt sich in Form von Slurm-Dosen (für Fry) oder Roboter-Öl (für Bender). Um sich der Feindesschar zu erwehren, besitzt jeder Charakter eine Palette von für ihn typischen Angriffen. So ballert Fry mit Strahlenpistole oder MG herum, während Bender und Leela lieber Stahlfäuste bzw. Kung-Fu-Attacken nutzen. Neben physischen Plänkeleien halten sich die Rätseleinlagen in Grenzen und beschränken sich meist auf das Prinzip 'Hebel A für Tür B'.

Nach jedem Spielabschnitt untermalen minutenlange Zwischensequenzen das Comic-Geschehen, natürlich samt serientypischem Humor. Dazu gesellen sich viele Gags während des Abenteuers, denn das Heldentrio quasselt am laufenden Band. Zitat Bender: 'Du hättest zumindest auf Pause drücken können!', 'Oh, ein Minenlevel. Die haben's voll in sich!'. Oder Fry: 'Weißt Du, was ich wirklich mag? Geld!'. *ts*



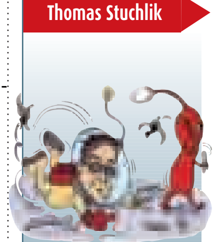


XB Neben Ballereien stehen Jump'n'Run-Passagen im Vordergrund.

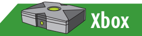


PS2 Die wenigen Schalterrätsel benötigen kaum Hirnschmalz.

Thomas Stuchlik



Ja, Witz und Charme der Serie sind herübergerettet worden. Doch zu welchem Preis? Von Anfang an nerven derbe Ruckeleinlagen (auf der Xbox allerdings noch verschmerzbar) und eine ungenaue Steuerung, die Euch oft in den Abgrund bugsiert. Außerdem müsst Ihr immer wieder die bockige Kamera nachjustieren, dank der Ihr auch schon mal hinter Wänden verschwindet – was bei Sprungpassagen und Schusswechseln schnell tödlich endet. Abgesehen von den Slowdowns kann die Cel-Shading-Grafik gefallen – so wirken gerade die Protagonisten äußerst schick. Die Original-Synchro, ein passender Soundtrack, hübsche Boni und viele Gags werden vor allem Futurama-Fans ansprechen. Alle anderen sollten lieber vorher Probe spielen.





Pro Beach Soccer



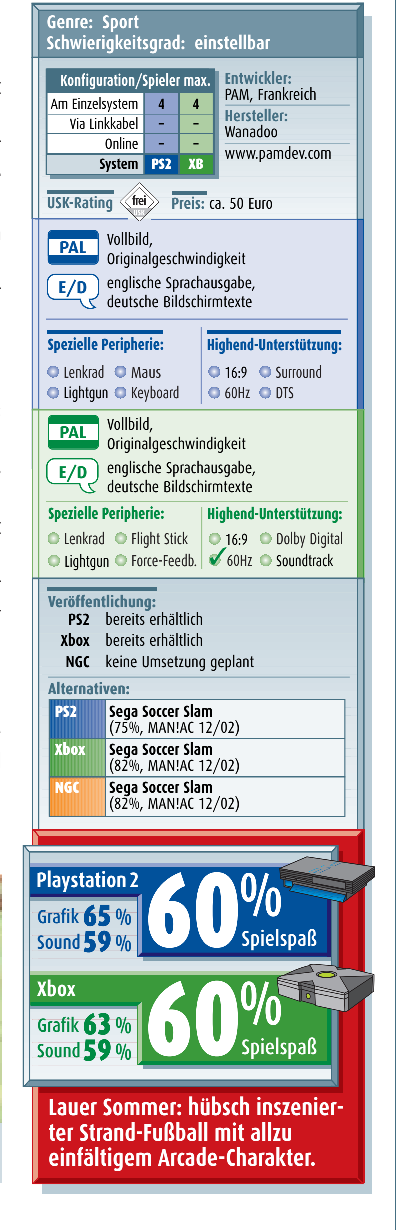
PS2 Die Angst des Schützen: Sowohl Elfmeter als auch Freistöße werden aus der Rückansicht durchgeführt – der tumbe KI-Torwart hat sowieso keine Chance.

Weil Strand-Betätigung gerade angesagt ist, wagt sich nun auch Wanadoo in sandige Gefilde. Allerdings scheucht Ihr dieses Mal nicht vollbusige Volleyball-Damen rum, sondern frönt der teutonischsten aller Sportarten: Fußball. Alteingesessene "FIFA Soccer"-Veteranen müssen jedoch umdenken: Egal ob Ihr nun beim Arcade-Turnier gegen internationale Truppen antretet oder Euer Team in der 'World Tour' zur Weltspitze schießt – die Kugel rollt auf dem staubigen Untergrund meist willkürlich umher. Die akrobatische Lösung: Via Kreistaste jongliert Ihr das Leder, lasst es auf dem Kopf Eures Kickers tanzen, passt zu einem der vier Mitspieler (inklusive Goalie) und schließt mit einem spektakulären Volley-Knaller ab – Tor! Klappt's trotz einfachster Steuerung dennoch nicht, schult Ihr Euer Pad-Geschick im Training.

Optisch ansprechend in Szene gesetzt, leidet die Beach-Gaudi jedoch am fix kapierten Spielablauf sowie doofer KI: Ball nach vorne hauen und draufbolzen – Taktik wird hier kaum verlangt. Zum amüsanten Mehrspieler-Kick langt's aber dennoch. *tk*



XB Wo bin ich? Weil kein Radar weiterhilft, schießt Ihr den Ball blind vor.



Genre: Sport
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	4	4
Via Linkkabel	–	–
Online	–	–
System	PS2	XB

Entwickler: PAM, Frankreich
Hersteller: Wanadoo
www.pamdev.com

USK-Rating: frei
Preis: ca. 50 Euro

PS2:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Xbox:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:

PS2	bereits erhältlich
Xbox	bereits erhältlich
NGC	keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	Sega Soccer Slam (75%, MAN!AC 12/02)
Xbox	Sega Soccer Slam (82%, MAN!AC 12/02)
NGC	Sega Soccer Slam (82%, MAN!AC 12/02)

Playstation 2: Grafik 65 %, Sound 59 % – 60 % Spielspaß

Xbox: Grafik 63 %, Sound 59 % – 60 % Spielspaß

Lauer Sommer: hübsch inszenierter Strand-Fußball mit allzu einfältigem Arcade-Charakter.






3 Engel für Charlie Volle Power



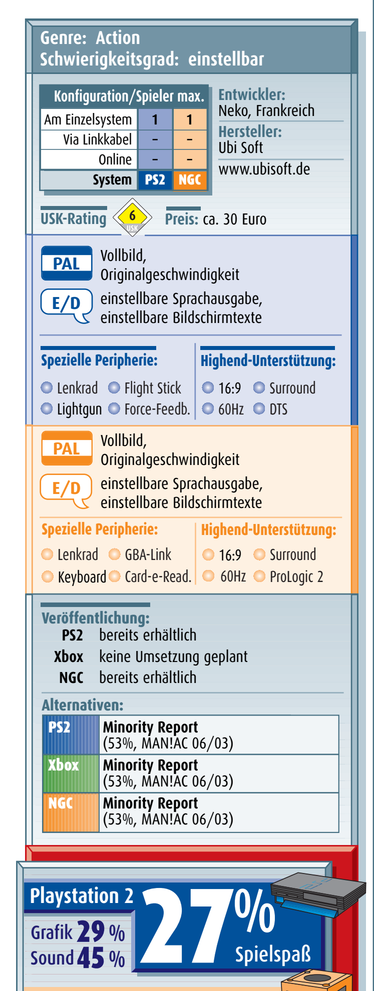
PS2 Lichtblick im finsteren Software-Schrott: Bei Combo-Attacken werdet Ihr mit einigermaßen ansehnlichen Effekten belohnt – der Rest bleibt aber unterirdisch.

Frauen an die Front: Parallel zum zweiten Kino-Spektakel darf Charlies Grazien-Trio auch auf Konsolen ran. Die auf Solo-Spieler limitierte Prügel-Pein schickt Euch mit desaströs animierten Polygon-Abbildern von Natalie, Alex und Dylan auf die Ganovenjagd. Anhampelndes Feindvolk stellen die drei wehrhaften Damen via Fußtritt, Faustschlag oder Sprungattacke ruhig. Wer fleißig in die Tasten hämmert, wird nach kurzer Zeit mit dem 'Engel-Enhanced-Modus' belohnt: Hinter dieser selten dämlichen Bezeichnung steckt eine Zeitlupen-Funktion, mit der Ihr gleich noch kräftiger zulangt. Abseits vom Knochenbrecher-Geschäft machen sich die Engelchen ihre Griffel kaum schmutzig: Hier und da mal einen Hebel umlegen – mehr Rätsel gibt's nicht.

In akkurater Umsetzung hätten genannte Zutaten vielleicht zu einem ordentlichen Lizenz-Eintopf gereicht, aber davon kann hier keine Rede sein: Lachhafte Simpel-Steuerung, grausig modellierte Szenarien sowie strunzlangweilige Prügeleien ergeben ein hässliches Action-Machwerk, das Ihr tunlichst meiden solltet. *tk*



NGC Ihr habt Kloppe verdient: Die Gauner verhalten sich allesamt dumm.



Ferkels großes Abenteuer-Spiel



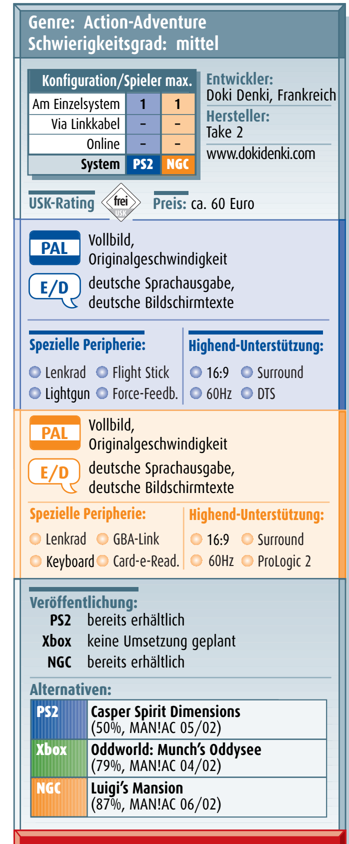
NGC Im Schlaraffenland: Die Träume von Ferkels Freunden führen Euch durch allerlei fein in Szene gesetzte Fantasiewelten.

Ungewohnte Kost von Take 2: Sonst werden über deren Rockstar-Label ja eher die Rüpel unter den Zockern verpflegt. Mit der Umsetzung des derzeit im Kino laufenden Disneystreifens taucht nun aber ein ausgesprochen kinderfreundlicher Titel im Firmenportfolio auf.

Wie im aktuellen Leinwandabenteuer steht Winnie Puuhs Kumpel Ferkel im Mittelpunkt: Das kleine Schweinchen muss in den Träumen der Freunde seine Angst besiegen, um fiese Knuddelmonster zu verjagen. Dazu wuselt Ihr durch bunte Szenarien, erledigt kindgerecht einfache Aufgaben und löst simple Rätsel. Rückt Euch ein Unhold zu nahe, besiegt Ihr ihn mit einer kleinen Bemani-Einlage, indem Ihr ihm eine Fratze zieht. Damit's später für härtere Brocken reicht, sammelt Ihr Kekse, um sie gegen neue Gesichtsakrobatiken einzutauschen. Technisch gefallen die nette Optik und die gelungene Synchro, allerdings trüben gelegentliche Ruckler und häufige Ladepausen den Spaß – die Zielgruppe unter zehn Jahren dürfte das aber wenig stören, ältere Spieler sind eh fehl am Platz. *us*

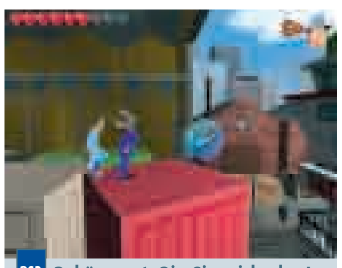


PS2 Gut gedrückt: Die Bemani-Kampfeinlage fiel kindgerecht aus.



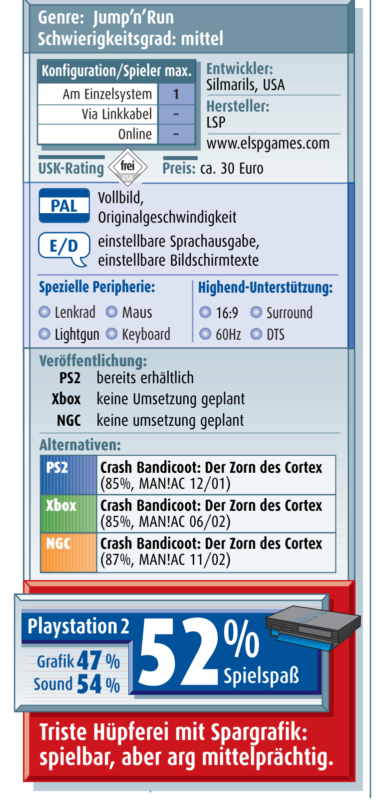


Inspector Gadget: Mad Robot Invasion



PS2 Behämmert: Die Gimmicks des Inspektors sind die (mauen) Highlights.

Fox-Kids-Empfänger und Privatfernseh-Veteranen kennen den chaotischen Polizisten aus der harmlosen TV-Serie, die PS2-Umsetzung passt sich dem Niveau an. Der Konsolen-"Inspector Gadget" rennt und hüpft auf vorgegebenen Wegen durch eine hochgradig simple Polygonwelt und macht das gleiche wie zigtausend Jump'n'Run-Helden zuvor – lediglich der gelegentliche Einsatz seiner Gimmicks wie Hubschrauber, Sprungschuhe oder Flugmantel sorgen für kurze Abwechslungsblitzer. Insgesamt kein schlechter Titel, aber so durchschnittlich, dass ihn auch keiner braucht. *us*



Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Silmarils, USA
Hersteller: LSP
www.elspgames.com

USK-Rating: frei — Preis: ca. 30 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

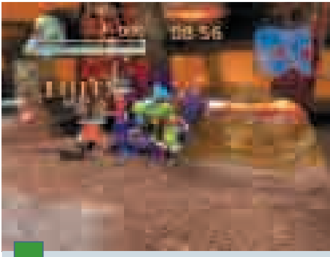
Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex (85%, MAN!AC 12/01)
Xbox Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex (85%, MAN!AC 06/02)
NGC Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex (87%, MAN!AC 11/02)

Playstation 2 — Grafik 47 % — Sound 54 % — 52 % Spielspaß

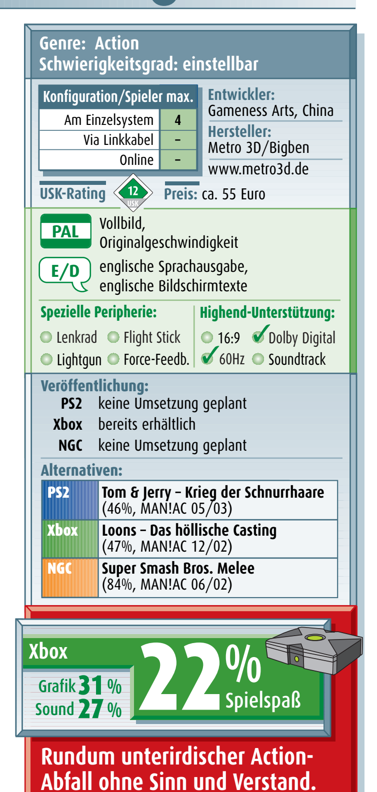
Triste Hüpferei mit Spargrafik: spielbar, aber arg mittelprächtig.

Stake: Fortune Fighters



XB Erlös' mich von der Qual! Unser grüner Klotz bekommt auf die Nase.

Ihr wollt Eure Freunde loswerden? Dann kauft doch einfach diese Xbox-Klopperei – da wenden sich selbst Verwandte mit Grausen ab. Ob Ihr Euch nun im Solo-Modus mit miserabel animierten CPU-Kombatanten balgt oder einen grässlich ruckelnden Splitscreen-Kampf veranstaltet – die von "Power Stone" inspirierte Arena-Prügelei setzt negative Maßstäbe. Lachhaft unübersichtliche Kameraeinstellungen, strohdumme Widersacher und grobschlächtige Kontrollen summieren sich zu einem Trash-Festival unterster Schublade – die Entwickler sollten in der Hölle schmoren! *tk*



Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Gameness Arts, China
Hersteller: Metro 3D/Bigben
www.metro3d.de

USK-Rating: 12 — Preis: ca. 55 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 Tom & Jerry – Krieg der Schnurrhaare (46%, MAN!AC 05/03)
Xbox Loons – Das höllische Casting (47%, MAN!AC 12/02)
NGC Super Smash Bros. Melee (84%, MAN!AC 06/02)

Xbox — Grafik 31 % — Sound 27 % — 22 % Spielspaß

Rundum unterirdischer Action-Abfall ohne Sinn und Verstand.



GBA Neuer Motivationsschub: Mit der mächtigen Neo-Einheit (rechts) sprengt Ihr nicht nur feindliche Panzer in die Luft, sondern auch Missionsziele wie die riesigen Kanonen (links).

Advance Wars 2: Black Hole Rising

Strategen an die Front: Nintendos Comic-Kriegstreiber kehren mit sinnvollen Neuerungen aufs GBA-Schlachtfeld zurück.

Auch wenn's verwerflich klingt: Krieg macht höllischen Spaß! Zumindest wenn sich die Scharmützel auf Euer Handheld-LCD beschränken bzw. eine Partie "Advance Wars" im Gange ist. Von heftigen Suchterscheinungen bei Konsumenten wie Kritikern getrieben, liefert Nintendo nun endlich Taktik-Nachschub.
"Advance Wars"-Veteranen müssen sich allerdings auf eine Ladung Déjà-vus gefasst machen: So kommt nicht nur der rundenbasierte Kampfverlauf nahezu identisch daher, sondern auch die verfügbaren Einheiten. Lediglich einen Neuzugang konnte man mobilmachen: Der spinnenbeinige Neo-Tank kostet unverschämt viel, räumt dafür aber mit sämtlichen Landeinheiten locker auf.

Militär-Hokuspokus

Quasi als Friedensangebot für die Armeen-Armut gibt's signifikante Verbesserungen im Kampagnen-Modus: Waren Modul-Kommandanten beim ersten "Advance Wars" noch auf drei Knuddel-Generäle ('COs') von Orange Star beschränkt, dürft Ihr nun mit zahlreichen Kollegen wie dem Jet-Pilot Eagle gen Bitmap-Feld ziehen. Die Wahl Eures Pixel-Anführers will gut überlegt sein, denn jedes Oberhaupt bringt seine eigene Spezialfähigkeit mit: Der eine verstärkt die Defensivkräfte seines Gefolges, der andere wiederum repariert angeschlagene Truppen. Wer hingegen den entsprechenden Energie-Balken aufspart, wird nach erneutem Nachladen mit einer noch stärkeren Super-Attacke belohnt – Eure Gegner freuen sich bestimmt über den folgenden Taifun! Apropos Naturkatastrophen: Die Kampfstätten fallen neuerdings deutlich variantenreicher aus: Mal brechen Vulkane aus, mal müsst Ihr Massenvernichtungswaffen suchen – Abwechslung ist ergo Trumpf! *tk*



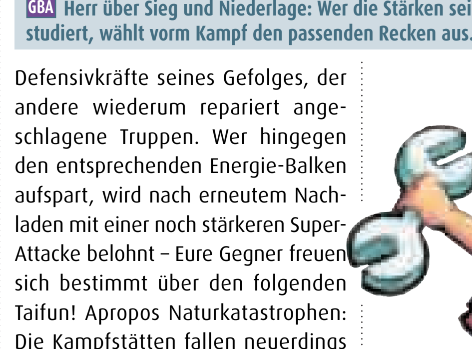
GBA Herr über Sieg und Niederlage: Wer die Stärken seiner Kommandeure richtig studiert, wählt vorm Kampf den passenden Recken aus.

Advance Wars 2: Black Hole Rising

Game Boy Advance

Entwickler:	Intelligent Systems, Japan
Hersteller:	Nintendo
Genre:	Strategie
D-Termin:	Oktober

Handheld-Taktik vom Feinsten: inhaltlich wie technisch zwar nur marginal aufgemöbelter, aber immer noch packender Strategie-Knüller mit Sucht-Garantie.



GBA Karten-Management: Wenn Euch die vorgefertigten Schlachtfelder wie der italienische Stiefel (links) nicht passen, baut Ihr im Editor eigene zusammen.

Kabellose Duelle mit Pocket-PC

Während Game-Boy-Fans per Linkkabel zum Mehrspieler-Match antreten, sind Pocket-PCs schon einen Schritt weiter: Bluetooth-, Wireless-LAN- und GPRS-Module machen die Win-Handhelds kabellos Netzwerk- wie Internet-tauglich. In neuen Modellen wie dem Toshiba e740 (rechts) ist die Funkverbindung gar serienmäßig eingebaut: Gespielt wird wie üblich mit Steuerkreuz und Feuerknöpfen. Mutige Entwickler verkaufen bereits eine Hand voll kompatibler Netzwerkspiele oder liefern Mehrspieler-Updates für bestehende Titel – MAN!AC hat's ausprobiert!





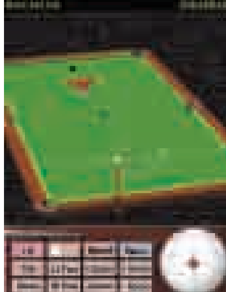
Kabellose Duelle mit Pocket-PC: Oben seht Ihr "Tettrek" auf Ipaq und links "Pocket Wars" auf Toshibas e740.

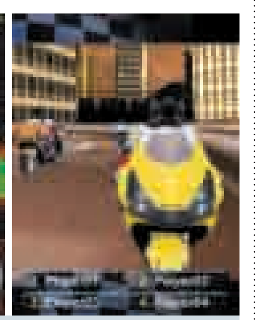
Vorreiter ist der amerikanische Entwickler Omnigsoft.com, der mit "Mini Dogfight" und "Mini Jet-Fight" gleich zwei actionorientierte Luftkampfsimulationen anbietet: Ihr wählt einen von sieben flotten Fliegern und ballert mit MG und Raketen auf andere Spieler im 3D-Luftraum. Im Preis von 20 Dollar ist auch die Version für den Desktop-PC inbegriffen, Ihr könnt also gleich nach dem Download ein Mehrspieler-Match ausprobieren oder heimlich die ganze Firma vernetzen. Das WinCE-Gegenstück zu "Advance Wars" heißt "Pocket Wars" (20 Dollar) und zählt seit über einem Jahr zu den beliebtesten Titeln: Mit dem neuesten Update zieht Ihr sowohl per Funk-Netzwerk also auch via Internet in den Krieg (oben). Über Wochen andauernde Schlachten gegen Freunde am anderen Ende der Welt sind ebenfalls möglich: Ihr könnt die Züge der einzelnen Spielrunden auch per E-Mail tauschen!

Neben den drei Toptiteln entdeckt Ihr auch Exoten: Bandais Online-Schlacht "Gundam Network Operation" ist wegen der japanischen Texte und dem nötigen Server-Account leider nicht spielbar. Die üblichen Brett- und Kneipenklassiker wie "Classic Checkers 2.0" und "Pocket Snooker 3D" geben sich dagegen unspektakulär. Für Abwechslung sorgen in Zukunft auch die Heimentwickler: Die kostenlose Programmier-Umgebung von Opentrek.com wurde speziell für Netzwerkspiele erstellt – erste Titel wie das Duell-Tetris "Tettrek" (oben) und die Tron-Variante "Worm Fighter" findet Ihr bei www.cafetrek.com.

Richtig losgehen soll der Online-Spaß auf Pocket-PC ab 2004, dann liegen Funk-Spiele den Handhelds gleich bei: Einer dieser Bundle-Titel entsteht derzeit in der englischen Software-Schmiede Superscape. Das noch namenlose 3D-Motoradrennen unterstützt Vierspieler-Rasereien mit Wireless-LAN-Verbindung. *oe*





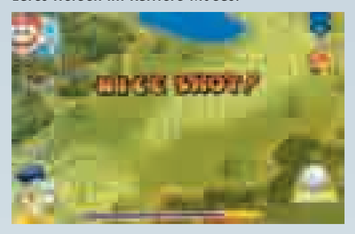


Kämpft in der Luft, beim Billiard und auf dem Asphalt: "Mini Jet-Fight" (links) und "Snooker 3D" (Mitte) sind im Handel, das Superscape-Rennen kommt im Bundle.

Handheld-Themen im Überblick

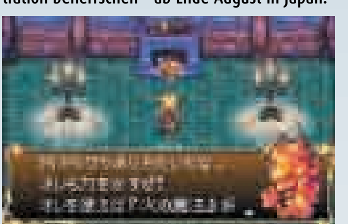
Auf den Rasen

Noch im Sommer veröffentlicht Nintendo Japan "Mario Golf: Advance Tour", das Ihr wie beim Vorgänger mit dem großen Bruder ("Mario Golf" für Gamecube) vernetzen könnt. Ihr übertragt die erspielten Figuren und die Fortschritte Eures Helden im Karriere-Modus.



Mana-Schwert

Mit "Shinyaku Seiken Densetsu" setzen Square-Enix die berühmte "Mana"-Serie fort: Der neue Held soll erstmals viele Combos und Special-Moves wie Rundumschlag und Konzentration beherrschen – ab Ende August in Japan.



POCKET NEWS

Spielen im Himalaya

Mit dem Game Boy spielt Ihr an jedem Ort, aber nur so lange, bis die Batterien leer sind – falsch! Mit dem 'Mini Winding Charger' könnt Ihr die Akkus Eures GBA SP ohne Stromquelle beliebig oft aufladen. Dazu dreht Ihr einfach an der Kurbel (links), der eingebaute Dynamo erzeugt den Saft. Mit dem optimalen Zubehör für die einsame Insel könnt Ihr Euch aber auch einen deftigen Muskelkater holen: Acht Minuten emsiges Kurbeln reicht für etwa 30 Minuten Spielspaß mit Bildschirmbeleuchtung. Bei www.lik-sang.com zahlt Ihr gerade mal sieben Euro für das Gimmick.

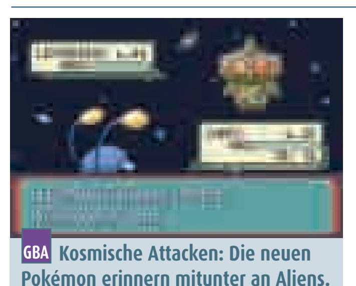
Günstiges Multmedia-Handheld



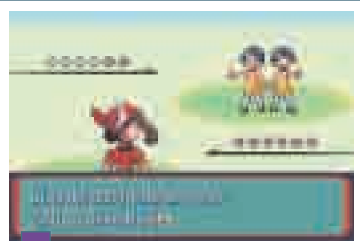
Mit dem 'ZVUE! Personal Video Player' (rechts) bringt der amerikanische Hersteller HandHeld Entertainment ab Oktober Hollywood-Kino im Hosentaschentormat: Einfach downloaden und abspielen klappt aber nicht, Ihr müsst die Filme auf Eurem PC in das spezielle HHE-Format umwandeln. Ihr übertragt Filme und MP3-Musik via flotter USB2.0-Schnittstelle auf das Handheld, gespeichert wird auf SD- und Multimedia-Cards. 256 MB reichen dabei für über 90 Minuten Film. Absolut konkurrenzlos ist der Preis: Für das mobile Hosentaschenkino zahlt Ihr nur 99 Dollar.

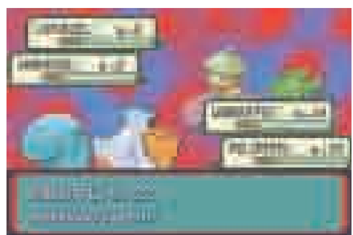
Pokémon Rubin & Saphir





GBA Kosmische Attacken: Die neuen Pokémon erinnern mitunter an Aliens.

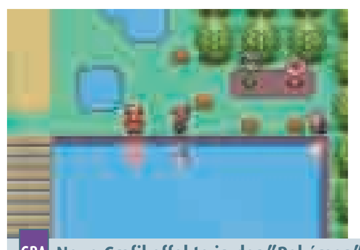






GBA Team-Matches bestreitet Ihr im Link-Duo mit einem Kumpel oder allein gegen zwei Trainer (links): Experimentiert mit den Talenten, manche Statuszauber treffen gleich geide Gegner (Mitte), die meisten Attacken aber nur ein Pokémon (rechts).

Nachschlag für Monsterzüchter: Die Pokémon erobern den Advance mit schmuckem Transparent-Modul, entweder in Rot oder Blau (rechts oben). Wie bei den Vorgängern unterscheiden sich die Rollenspiele aber nicht nur durch Farbe: In "Rubin" bekämpft Ihr das Team





GBA Neue Grafikeffekte in der "Pokémon"-Welt: Die Figuren spiegeln sich in Seen sowie Pfützen (links) und hinterlassen tiefe Fußstapfen im Sand (rechts).

Magma und in der "Saphir"-Variante das Team Aqua. Wie die Namen verraten, nutzen die Bösewichte Feuer- und Wasser-Pokémon: Mit Vulkanausbruch bzw. Springflut wollen sie die Weltherrschaft an sich reißen!

Besiegt die Verschwörer!

So geht's natürlich nicht: Als mutiger Hirte macht Ihr Euch auf, die besten der jetzt 386 Pokémon zu fangen, sie zu trainieren und anschließend den Teams eine ordentliche Abreibung zu verpassen – Profis erstreben gar eine komplette Pokémon-Kollekte!

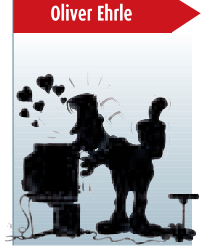
Game Freak hat eine neue Abenteuerwelt gebaut, der Spielablauf ist aber eine Mischung aus alt und neu: Ihr steuert den Helden aus der Vogelperspektive und bereist die vielen Städte, die durch gefährliche Routen, Waldpfade und Höhlen miteinander verbunden sind – später lernt Ihr fliegen, schwimmen und kauft Fahrräder für verschiedene Terrains. Unterwegs besiegt Ihr massig wilde Pokémon und Trainer in Rundenkämpfen, dabei entscheidet vor allem die korrekte Wahl des Schützlings: Jedes Monster ist an ein Element wie Feuer, Wasser und Erde gebunden, die sich nach dem Schere-Stein-Papier-Prinzip gegenseitig auskontern – die richtige Mischung macht's! Mehr Abwechslung garantieren dabei die neuen Team-Matches: Ihr hetzt gleich zwei Pokémon auf den Feind und könnt so die Talente Eurer Kampfkumpane besser kombinieren. Zudem steckt Ihr jedem Pokémon verschiedene Heilbeeren zu, die es selbstständig einsetzt. Im Gegensatz zur Heilung per Trainer-Kommando kann Euer Schützling jetzt gleichzeitig einen Angriff starten.

Neue Herausforderungen

Nicht nur die Kämpfe, auch die Atmosphäre hat Game Freak verbessert. Freunde und Passanten sind deutlich plauderfreudiger, außerdem bringen mehr Bonusmissionen und Geheimnisse Abwechslung in den Kampfmarathon: Ihr bekocht Eure Pokémon und nehmt an Wettbewerben teil, richtet eine unterirdische Basis ein und gewinnt Talente im Casino. Neben dem Rivalen fordert Ihr obendrein Euren virtuellen Vater zum Duell und tragt verschiedene Fehden aus, z.B. gegen einen großspurigen Martial-Arts-Fan.

Der Schwachpunkt des Abenteuers ist wie bei den Vorgängern die Grafik: Es gibt zwar neue Effekte wie Spiegelungen und transparentes Wasser, die detailarmen Landschaften wirken aber im Vergleich zu den prachtvollen Welten von "Golden Sun" & Co. etwas eintönig. *oe*

Oliver Ehrle



Das Sammelfieber schlägt wieder zu: Mit spannender Krimi-Handlung und den trickreichen Team-Kämpfen bietet "Pokémon Rubin & Saphir" mehr Spieltiefe als die Vorgänger. Endlich könnt Ihr mit Ausrüstung und Team-Kombinationen experimentieren, statt nur Elemente zu kontern. Mit dem verbesserten Lexikon lernt Ihr die Pokémon-Arten schneller, da umfangreiche Infos und Stimmrekorder den Schützlingen mehr Individualität verleihen. Trotz simpler Optik unterhält das Abenteuer auch mit animiertem Humor: Aufgeregte Trainer rennen wild im Kreis oder schubsen Euch beiseite, wenn sie eine Pokémon-Fährte entdecken – ganz schön frech! Das viele Training erfordert aber Ausdauer: Wer sich nicht an Statuswerten erfreuen kann, besorgt sich besser ein anderes Rollenspiel.





GBA Wie bei den Vorgängern findet Ihr in beiden Versionen nicht alle 386 Pokémon: Ihr könnt aber per Linkkabel tauschen und Freundschaftskämpfe veranstalten.

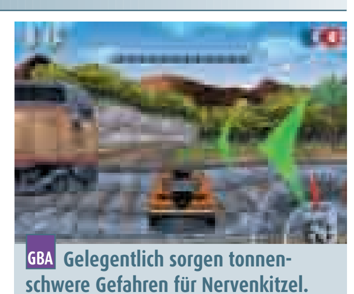


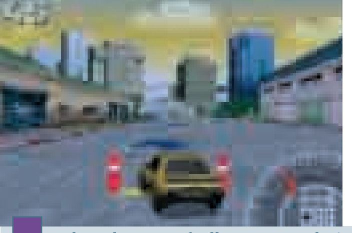
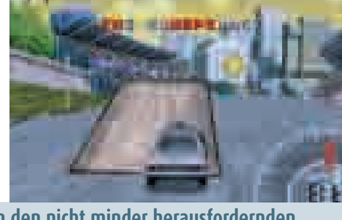


GBA Schneller reisen: Ihr kauft Euch Räder und fliegt zu den Städten.

Stuntman


GBA Fies: Neben den Tricks sollt Ihr zusätzlich ein anderes Auto verfolgen.


GBA Gelegentlich sorgen tonnenschwere Gefahren für Nervenkitzel.



GBA Neben dem Berufsalltag startet Ihr in den nicht minder herausfordernden Präzisionsübungen (links) oder Sprungvorführungen vor einem Stadion-Publikum.

Vor einem Jahr stolperte "Stuntman" ins Rampenlicht: Das PS2-Debüt der "Driver"-Macher Reflections scheiterte aber am eigenen Anspruch und nervte mit überhartem Schwierigkeitsgrad und mäßiger Optik. Beim GBA-Modul soll alles anders sein, und zumindest technisch bürgen die Entwickler dafür – die Handheldumsetzung stammt vom selben Duo, das für das brillante "V-Rally 3" verantwortlich zeichnet.

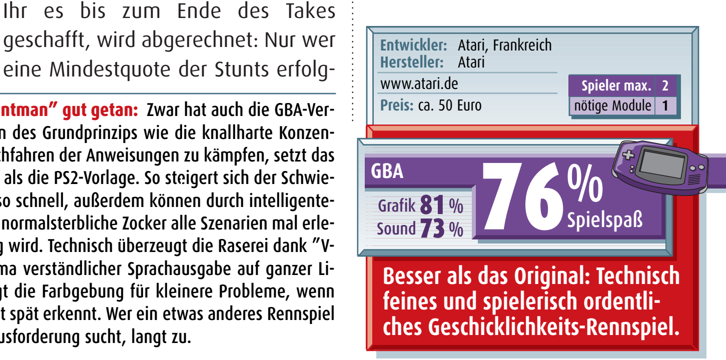
Wie beim großen Konsolenvorbild schlüpft Ihr in die Rolle eines wagemutigen Stuntmans, der in einem halben Dutzend Filmen mit verschiedenen Fahrzeugen gefährliche Aufgaben erfüllt. Nach einem Startcountdown braust Ihr los und folgt den Anweisungen des unsichtbaren Regisseurs sowie kurzfristig auftauchenden Symbolen: Springt über Rampen, donnert durch Hindernisse, braust durch schmale Lücken oder fahrt haarscharf an Zivilverkehr vorbei – ohne durch zu viele Fehler den Abschnitt zu verbocken oder das knappe Zeitlimit zu sprengen. Habt Ihr es bis zum Ende des Takes geschafft, wird abgerechnet: Nur wer eine Mindestquote der Stunts erfolgreich absolviert, darf zur nächsten Szene antreten.

Neben den Filmaufgaben zeigt Ihr Euer Können in einer Arena, in der Ihr entweder Präzisionsaufgaben erfüllt oder über zahlreiche Rampen springend Buchstaben aufsammelt. *us*

Ulrich Steppberger



Der Feinschliff hat "Stuntman" gut getan: Zwar hat auch die GBA-Version mit einigen Macken des Grundprinzips wie die knallharte Konzentration auf das sture Nachfahren der Anweisungen zu kämpfen, setzt das aber deutlich besser um als die PS2-Vorlage. So steigert sich der Schwierigkeitsgrad nicht ganz so schnell, außerdem können durch intelligentere Levelanordnung auch normalsterbliche Zocker alle Szenarien mal erleben, bevor es zu knackig wird. Technisch überzeugt die Raserei dank "V-Rally 3"-Power und prima verständlicher Sprachausgabe auf ganzer Linie. Nur manchmal sorgt die Farbgebung für kleinere Probleme, wenn Ihr z.B. andere Autos erst spät erkennt. Wer ein etwas anderes Rennspiel und eine knackige Herausforderung sucht, langt zu.



Entwickler: Atari, Frankreich
Hersteller: Atari
www.atari.de
Preis: ca. 50 Euro
Spieler max. 2
nötige Module 1

GBA
Grafik 81 %
Sound 73 %
76 % Spielspaß

Besser als das Original: Technisch feines und spielerisch ordentliches Geschicklichkeits-Rennspiel.

Disney Sports Motocross


GBA Wohin des Weges? Die Umgebung macht Euch die Orientierung schwer.


GBA Die Reife(n)prüfung gehört zum Trio der Minispiel-Disziplinen.

Mäuse, Enten und kein Ende: Diesmal schwingt sich die Disney-Sippe auf PS-starke Zweiräder und tritt zum "Disney Sports Motocross" an. Dahinter verbirgt sich allerdings kein übliches Rennspiel, sondern eine dreiste Kopie des NES-Klassikers "Excitebike": Ihr tretet auf seitlich scrollenden Pisten an und duelliert Euch mit drei Konkurrenten auf sprung- und hindernisreichen Strecken.

Leider wurde das launige Grundkonzept der nötigen Einfachheit beraubt: Die knallbunte Optik sieht zwar nett aus, ist aber durch die überladenen Hintergründe und eine unübersichtliche Kameraperspektive viel zu chaotisch ausgefallen – ohne striktes Auswendiglernen geht's drunter und drüber. Dazu gesellt sich ein Renntempo, das stets eine Spur zu träge wirkt. Da helfen auch die vielen Gimmicks und Extras nur bedingt, zumal die zusätzlichen Minispiele wenig originell ausfielen. *us*

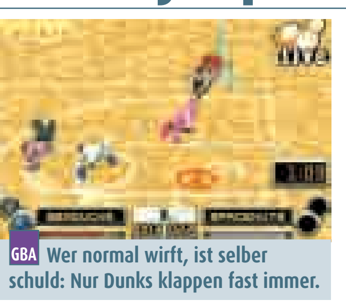
Entwickler: Konami Osaka, Japan
Hersteller: Konami
www.konami-europe.de
Preis: ca. 40 Euro
Spieler max. 4
nötige Module 4



GBA
Grafik 70 %
Sound 63 %
59 % Spielspaß

Eigentlich spaßige, aber leider viel zu unübersichtliche und überladene "Excitebike"-Kopie.

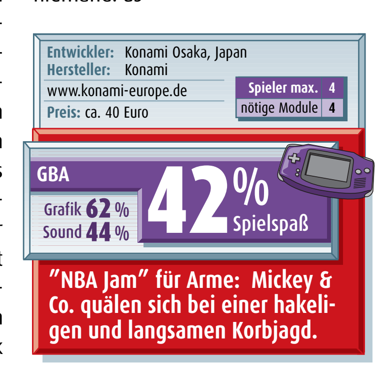
Disney Sports Basketball


GBA Wer normal wirft, ist selber schuld: Nur Dunks klappen fast immer.


GBA Beim Freiwurf-Minispiel braucht Ihr eine ordentliche Portion Geschick.

Genug des (Un-)Guten: Aller Voraussicht nach müssen europäische GBA-Besitzer nach "Disney Sports Basketball" auf absehbare Zeit so schnell keinen Titel mehr aus der Zeichentrick-Folterkammer erdulden. Das ist keine schlechte Sache, denn auch die Korbjagd kann nicht begeistern: Grafisch sieht's gewohnt ordentlich und unspektakulär aus, spielerisch sorgen zahllose Designmacken und Ärgernisse für Frust. So wuseln Eure Athleten besonders lahm übers Parkett, beim Anblick eines Verteidigers erstarrt der ballführende Spieler gerne mal regungslos und muss erst wieder losgeeist werden. Die klobigen Angriffe enden meist mit trägen Dunks, Taktik und vor allem Dynamik sind für die Cartoon-Sportler Fremdwörter. Grundsätzlich nette Ideen wie die Trainingsfunktion und akzeptable Minispiele wie der 3-Punkte-Wettbewerb heben das Gesamtniveau zwar geringfügig an, trotzdem braucht's niemand. *us*

Entwickler: Konami Osaka, Japan
Hersteller: Konami
www.konami-europe.de
Preis: ca. 40 Euro
Spieler max. 4
nötige Module 4



GBA
Grafik 62 %
Sound 44 %
42 % Spielspaß

"NBA Jam" für Arme: Mickey & Co. quälen sich bei einer hakeligen und langsamen Korbjagd.

COOLER PREIS. COOLE INFOS.

Noch nie war sie so günstig: Bestellt jetzt 2 MAN!ACs für 1,50 Euro pro Heft und überzeugt euch vom ältesten Videospielemagazin Deutschlands. Mit brandheißen Previews, unbarmherzigen Reviews, tonnenweise Tipps und exklusiven Features ist und bleibt MAN!AC der unverzichtbare Wegbegleiter für Eure Konsolen-Karriere – und dank dem konkurrenzlos günstigen Abo-Preis noch viel cooler als zum Einzelpreis.



Abo-Hotline 089/85709227

DIESER ABSCHNITT PASST GENAU IN EINEN FENSTER-BRIEFUMSCHLAG!

☐ **JA,** ich nehme an der Verlosung teil (unabhängig von einer Bestellung)

☐ **JA,** ich will die Ausgabe 10 und 11 von MAN!AC für 1,50 Euro pro Heft testen

MAN!AC Aboservice
Consodata
Postfach 1410

82143 Planegg

Ich will MAN!AC zwei Ausgaben lang für €1,50 pro Ausgabe testen. Nachdem ich die zweite Ausgabe erhalten habe, kann ich eine Woche prüfen, ob ich MAN!AC weiter beziehen will. Lasse ich in dieser Zeit nichts von mir hören, erhalte ich MAN!AC ein Jahr lang zum Abo-Vorzugspreis von 34 Euro. Möchte ich MAN!AC irgendwann nicht mehr haben, kann ich mein Abo jederzeit bei Consodata, Postfach 1410, 82143 Planegg, zum Ende der Bezugszeit kündigen.

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen ☐ gegen Rechnung ☐ bequem per Bankeinzug

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Datum, 1. Unterschrift

2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie)

Kreditinstitut

BLZ

Konto-Nummer

Widerrufgarantie: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an Consodata, MAN!AC Aboservice, Postfach1410, 82143 Planegg.

Ausschneiden, in einen Briefumschlag (am besten mit Fenster) stecken, frankieren und ab die Post. Oder per Fax an 089/85709131.

HOL SIE DIR



Wenn Du Dich jetzt für die MAN!AC entscheidest, erhältst Du die nächsten beiden Ausgaben* für nur

1,50 €uro pro Heft!



*Ausgabe 10/03 mit Musik-CD ist auch dabei!

Änderungen vorbehalten

HIER SPAREN

GEWINNE EINE XBOX MIT 5 SPIELEN!



Unter allen Einsendern verlosen wir eine Xbox mit fünf aktuellen Spielen!

Teilnahmebedingungen:
Die Teilnahme an der Verlosung ist nicht abhängig von einer Bestellung. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Einsendeschluss ist der 29.8.2003.

Schwarzweiß-Seher

Ich habe mal drei Fragen an Euch: 1. Vor kurzem kaufte ich mir "Ico" für die PS2 und stieß auf das Problem, dass die Konsole im 60Hz-Modus lediglich ein schwarzweißes Bild ausspuckt. Weder in der Bedienungsanleitung der Konsole noch in der von "Ico" (mein einziger PS2-Titel mit dieser Option) stand etwas dazu. Daher meine Frage, ob ich ähnlich wie beim Gamecube erst ein spezielles Kabel für den Modus brauche oder ein Defekt am Gerät vorliegt. Alle anderen Konsolen beweisen, dass mein Fernseher mit diesem Signal umzugehen versteht. Wenn ja, wo bekäme ich eines? Ich habe nämlich bereits im Internet gekuckt, ob Sony ein RGB-Kabel anbietet, war jedoch nicht fündig geworden. Drittanbietern vertraue ich bei Hardware nicht, es muss schon Originalzubehör sein! (...)
2. Wie wahrscheinlich ist es Eurer Einschätzung nach, dass man in Segas Führung noch das Okay für "Shenmue 3" geben wird? Ich glaube nicht mehr daran, fände es aber eine Schande, wenn diese Reihe nicht zum Abschluss käme. Zumal ich wissen will wie es ausgeht.
3. Im Internet las ich, dass Microsoft eine Karaokesoftware für die Xbox rausbringen möchte. Das Programm soll bei auf Festplatte gespeicherten Songs den Gesang erkennen und ihn dann eben für das Spiel extrahieren. Doch meint ihr wirklich, dass das überhaupt fehlerfrei geht? Ich bin da skeptisch, schließlich singt nicht jeder Sänger kristallklar. Wie sähe es da außerdem mit verschiedenen Sprachen aus? Oder könnte die Software nur Englisch? Oder stimmt die Sache sowieso nicht?

Christian Gräff, via E-Mail

Tatsächlich benötigst Du in Deinem speziellen Fall für PS2-Spiele mit 60Hz-Modus ein so genanntes RGB-Kabel, vergleichbar mit dem Deines Gamecube. Wenn Du allerdings auf Originalzubehör Wert legst, gibt's ein Problem: Sony bietet nämlich keine entsprechende Strippe an, da es damit beim DVD-Filmbetrieb zu einem grünstichigen Bild kommt. Nutzt Du Deine PS2 ausschließlich zum Spielen, sei Dir ein Dritthersteller-RGB-Kabel dringend ans Herz gelegt. Willst Du dann auch DVD-Filme in gestochen scharfer Qualität und ohne Farbstich erleben, musst Du auf zusätzliche Regionalcode-Knacker wie beispielsweise den 'DVD Region X' zurückgreifen.
Die Chancen für "Shenmue 3" stehen unserer Ansicht nach gar nicht schlecht. Wer sich für die Veröffentlichung des Sega-Abenteuers einsetzen möchte, der besucht folgende Webseite:
http://www.petitiononline.com/shen1986/petition.html.
Zu Microsofts Karaoke-Spaß: Das Spiel heißt "Xbox Music Mixer" und wird zusammen mit einem Mikrofon ausgeliefert. In der Tat soll die Software laut Pressetext 'den Gesang der meisten Eurer Lieblingssongs' ausblenden können. Ob dies auch wirklich anständig funktioniert, können wir derzeit nicht sagen. In den USA erscheint der "Xbox Music Mixer" im Spätsommer oder Herbst – dann wissen wir mehr. Ein Veröffentlichungsdatum steht für Deutschland nocht nicht fest.



Kreative Zocker

Viele Jahre ist es her, als ich mich durch viele Konsolen bis zur PS2 hochgespielt habe, angefangen mit dem Philips G7000. Wie habe ich mich jeweils gefreut, wenn eine neue Konsole, Spiele oder Zubehör rauskamen, und sehr vieles habe ich ausprobiert. Hunderte oder tausende Stunden am Joypad(-stick) verbracht, haben Daumen oder die Augen gelitten. Über die Zeit habe ich mich dann zum Rennspieler entwickelt und bin schließlich bei "Gran Turismo 3 A-spec" gelandet.
Aber was hat sich wirklich verändert? Klar, die Konsolen leisten immer mehr, die Spiele laufen schneller und sind schöner, die Auswahl im Spiel wird größer und man hat Einstellungen und Optionen bis zum Abwinken. Ich kann via Linkkabel gegen Freunde oder online gegen den Rest der Welt zocken. Aber irgendwie ist das doch alles logisch. Die Technik wird immer besser, irgendwann können wir uns den Stecker am Hirn anschließen, usw. "Gran Turismo 12" verfügt dann über 3.000 Autos, 250 Strecken und 75 Lizenzen – na und? Die Optik hat die Qualität eines DVD-Films – na und, ist ja logisch.
Dass wir alle vor der Glotze (oder ähnlichem) verblöden, scheint klar, aber warum nicht kreativ? Kazunori Yamauchi hat gesagt, mit "GT4" sei die Hardware noch nicht ausgereizt. Na also! Bewegung! KREATIVITÄT! Ich will eigene Strecken bauen und mein Auto selber bepinseln. Was nützt mir ein Ami-Schlitten mehr aus den 70ern oder ein Italo-Cabrio aus den 60ern. Ich bin sicher, "GT4" wird mich schneller langweilen als jedes andere "Gran Turismo" vorher.
Man wird mir sagen, es sei zu aufwändig, einen Editor einzubauen. O.k., dann produziert eben eine separate Scheibe. Wie haben mich doch "V-Rally" oder "Ridge Racer" inspiriert, selber Haarnadeln und Sprünge zu entwerfen respektive mein eigenes Logo zu malen! Wow, ich darf bald gegen John aus Amiland, Schinschi aus Japan, Ulf aus Deutschland und Nbono aus Afrika online zocken, alle mit dem gleichen roten Escudo auf einer Strecke, die wir alle im Schlaf können. Das kann und darf nicht sein!

Martin Egli, Schweiz

Wie stehen andere Leser zu dem Thema Leveleditoren. Nutzt Ihr dieses Bonus-Feature tatsächlich oder ist so eine Zusatzoption nur nettes Beiwerk? Schreibt uns Eure Erfahrungen mit Editoren oder warum Ihr keinen Wert auf kreative Selbstverwirklichung in Videospielen legt.

PSX-Aversion

Es ist gut möglich, dass technisch weniger versierte Anwender sich von den vielen PSX-Funktionen abschrecken lassen, aber auch ich als Technik-Fan halte das Gerät für völlig überflüssig. Ich bin es nämlich leid, Funktionalitäten doppelt und dreifach kaufen zu müssen, nur weil fast alle Hersteller ihre Produkte als Multifunktionsgeräte auf den Markt bringen. Inzwischen habe ich fünf Geräte, die CDs abspielen (sechs, wenn ich noch die alte Playstation dazu rechne), und vier, die DVD-fähig sind! Und was heißt hier überhaupt Hightech-Wunder? Einen Kasten, der TV-Programme auf eine Festplatte aufnehmen und Filme auf DVD brennen kann, habe ich auch schon. Er heißt PC. Er kann zwar keine PS2-Software abspielen, aber dafür habe ich ja eine PS2, die zudem CDs mit schlechtem Klang abspielt und nur ein mittelmäßiger DVD-Player ist. Mich wundert es nicht, dass der Preis der PSX noch geheim gehalten wird. Er ist bestimmt abschreckend hoch, wie damals bei den Multimedia-Konsolen Philips CDi und Panasonic 3DO, die Mitte der 90er für umgerechnet 500 Euro auf den Markt kamen und gnadenlos floppten. Da ist mir der Gamecube lieber. Er spielt weder CDs noch DVDs ab, surft nicht im Internet, und ist nicht MP3-kompatibel. Wenn die Zukunft des Videospielens wie die PSX aussieht, dann ohne mich!

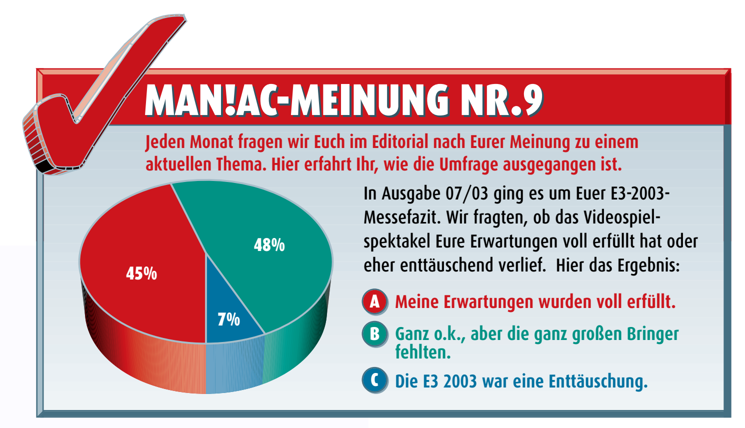
Steve Hawkins, via E-Mail

Die Multimedia-Maschine PSX stellt sicherlich keine direkte Konkurrenz zur PS2 oder die Zukunft der Videospiele dar. Viel-

Bitte schreibt an:
Cybermedia Verlags GmbH • MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
oder digital: leserpost@maniac.de



Schreib mal wieder:
Jeden Monat leitet MAN!AC eine Eurer Fragen direkt an Leute weiter, die es wissen müssen – die Hersteller und Entwickler selbst. Falls Ihr schon immer eine Rechtfertigung für ein verpatztes Spiel hören, einen Konsolenhersteller nach seinen Zukunftsplänen befragen oder Euch einfach nur mal an der richtigen Stelle beschweren wolltet, dann schickt uns einen Brief oder eine E-Mail unter dem Stichwort "Direkter Draht".



mehr ist das Hightech-Monster ein Paradebeispiel für Synergie-Effekte innerhalb eines wirtschaflich orientierten Unternehmens. Warum sollte Sony Unterhaltungselektronik nicht mit Videospieltechnik kombinieren? Schließlich sind die einzelnen Bausteine bereits vorhanden und mittlerweile wohl auch günstig zu produzieren. Und wer weiß: Wenn durch die PSX neue Käufer- und Spielerschichten erschlossen werden, dann steigt vielleicht auch hierzulande die gesellschaftliche Akzeptanz unseres heißgeliebten, aber immer noch belächelten Hobbys. Genau wie Sony sehen wir die PSX im Familien-Entertainment-Bereich angesiedelt. Wer ausschließlich PS2-Spiele zocken will, greift weiterhin zur bewährten Konsole aus gleichem Hause.

Weg vom Mainstream

Nachdem ich den Leserbrief von SilverCheetah in der Ausgabe 08/03 gelesen hatte, möchte ich auch mal auf das Thema eingehen. Es ist in der Tat so, dass Spiele, die nicht europatauglich erscheinen, meist wenig bis gar keine Beachtung bekommen. Immer weniger wird über typisch japanische Spiele berichtet, geschweige denn welche getestet. Es ist auch so, dass Spiele, die nicht in irgend einer Form 'Mainstream-tauglich' sind, gnadenlos runtergemacht werden und promt schlechtere Bewertungen kassieren. Da wird oft über schlechte Grafik und miesen Spielablauf gelästert, obwohl es bei den 'Mainstream-Spielen' weitaus größere Gurken gibt. Beispiel: Ein "Zelda" hat nun mal nicht automatisch 90 Prozent und mehr verdient, nur weil es ein "Zelda" ist.
Genau aus diesem Grund habe ich mich von einigen Magazinen verabschiedet, weil bei denen sowieso nur der 'Mainstream' oder was gerade 'In' ist eine Chance hat. Bei der MAN!AC ist es glücklicherweise noch nicht so weit, doch auch hier sind einzelne Ansätze spürbar. In Bezug auf auf die Sprachbarriere (bei japanischen Spielen), muss ich der Redaktion Recht geben. Wo das bei Action-Titeln noch kein größeres Problem darstellt, ist spätestens bei Rollenspielen oder Schulmädchen-Dating-Sims Schluss. Wie will man diese Titel fair bewerten, wenn man von vorne bis hinten nicht kapiert, um was es geht? Trotzdem bin ich auch der Meinung, dass man über diese Spiele zumindest berichten sollte, und wenn es nur eine schlappe Seite ist.
Was die Importtests betrifft: In der Ausgabe 08/03 waren es gerade mal zwei. Ich bin mir sicher, es erscheinen monatlich weit mehr als zwei Importspiele.

Mr. Ash, via E-Mail

Letzten Monat herrschte leider Importnotstand. Und auf Teufel komm raus irgendwelche abstruse fernöstliche Angelspiele oder unverständliche Hardcore-RPGs durch den Testwolf zu drehen, macht für das Gros der Leser keinen Sinn. Dann stecken wir die freigewordenen Seiten lieber in japanisch angehauchte Features (siehe SNK-Special) oder umfangreichere PAL-Tests. Diese Ausgabe gibt's dafür die volle Ladung Importtests und jede Menge News aus dem Land der aufgehenden Sonne!

UPDATES & ERRATA

MEA CULPA: Sony lieferte nun doch kein "SOCOM"-Breitbandadapter-Bundle aus. Im Netzwerk-Kit fehlt die Demo-Disc.

MEA CULPA: Im E3-Rückblick muss es natürlich "BDFL Manager 2004" statt "BDFL Manager 2003" heißen.

UPDATE: In "Tomb Raider: The Angel of Darkness" versteckt sich der 16:9-Modus in den Konsolengrundeinstellungen.

MEA CULPA: Die Drehs zum "Starsky & Hutch"-Streifen sind bereits beendet. Der Film kommt 2004 in hiesige Kinos.

UPDATE: "Freedom Fighters" (ehemals "Freedom: Soldiers of Liberty") kommt nun auch für den Gamecube, den Test gibt's im nächsten Heft.

Mittendrin

Mal etwas Allgemeines zur Entwicklung der Spiele und dem Begriff 'Next-Generation'. Wo bleibt die Cyberbrille? Die aktuelle Hardware, selbst die PS2, müsste doch ausreichen, um so ein Accessoire zu unterstützen. Ich will endlich wirklich eintauchen in fremde Welten: Wie toll muss es sein, den Kopf zu bewegen, hinter sich zu blicken und den T-Rex daherstampfen zu sehen. Oder auf diese Weise ein schauerliches Schloss zu erkunden. Man wäre nicht mehr nur stets dabei (vor dem TV), sondern gefühlsmäßig wirklich mittendrin! Selbst wenn aufgrund der höheren rechnerischen Anforderungen die Qualität der Grafik etwas leidet – ich denke, vom Spielgefühl her wäre es ein Quantensprung, auf den niemand mehr verzichten wollte. Sind wir doch mal ehrlich: Hinter dem Begriff 'Next-Generation' verbergen sich eigentlich nur aufgebohrte, altbackene Spielprinzipien. Wie wäre es mal mit einer echten Innovation, die die Bezeichnung 'Next-Generation' wirklich verdient?

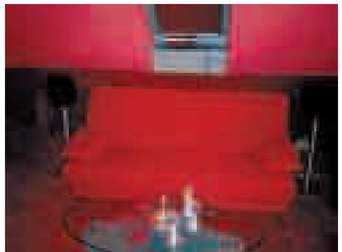
Stephan Schmidt, via E-Mail

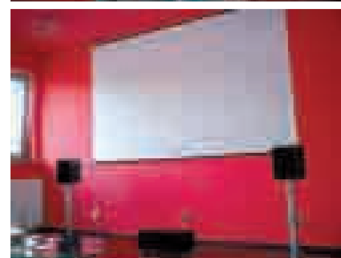
Ich möchte Euch weder kritisieren, noch in den Himmel loben. Eigentlich schreibe ich nur, um Euch einen Eindruck davon zu geben, was einige Eurer Leser so treiben. Ich habe seit wenigen Monaten ein kleines Heimkino, das aus dem Hobby der Videospiele geboren wurde. Mittlerweile laufen da auch DVDs, aber das ist sekundär. Deswegen schicke ich Euch (mit ein klein wenig Stolz, ich geb's ja zu) drei Bilder von meinem wahrgewordenen Traum und wohl auch dem einiger anderer Zocker. Ich hoffe, es gefällt Euch auf die ein oder andere Art. Noch mehr mit Stolz würde es mich natürlich erfüllen, wenn die Bilder in einer der nächsten Ausgaben erscheinen, aber ich bleibe mal bescheiden. Macht so weiter, wie bisher, Euer Magazin ist das beste auf dem Markt, das sich den Videospielen widmet.

Christian, via E-Mail

Bis wir mit einer Cyberbrille durch saurierverseuchte Wälder oder unheimliche Gemäuer latschen dürfen, gehen wohl noch einige Jahre ins Land. Bis dahin zocken wir so wie Leser Christian: mit Projektor und Surround-Sound.


Aufgeräumt: Im Rack stehen neue wie alte Konsolen friedlich vereint.

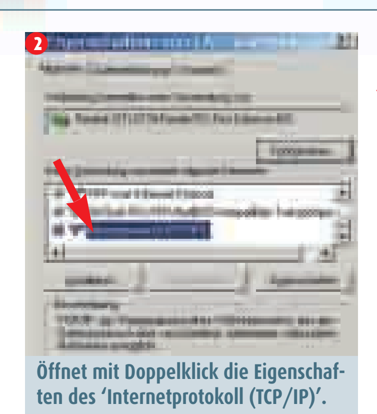


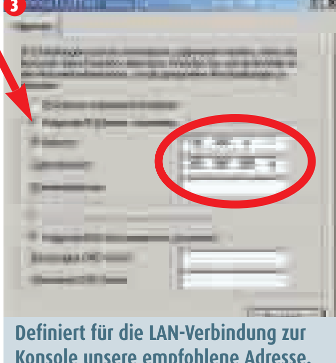

Projektor, Leinwand und Surround-Anlage: So lässt sich's zocken!

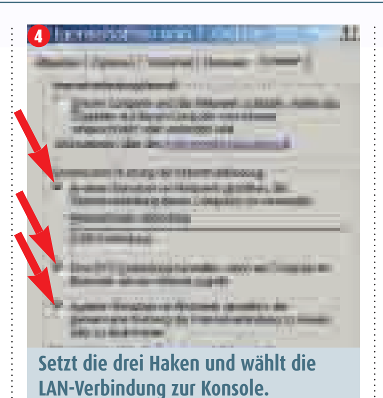


Alle Einstellungen nehmt Ihr in den Win-Netzwerkverbindungen vor.

PC und Konsole teilen das Internet


Öffnet mit Doppelklick die Eigenschaften des 'Internetprotokoll (TCP/IP)'.


Definiert für die LAN-Verbindung zur Konsole unsere empfohlene Adresse.


Setzt die drei Haken und wählt die LAN-Verbindung zur Konsole.

Mit dem Befehl 'ipconfig /all' macht Ihr die DNS Eures Providers ausfindig.

Wer mit den neuen Konsolen im Internet spielen möchte, hat verschiedene Alternativen für die Online-Verbindung. PC-Besitzer kennen aber die Probleme: Schließt Ihr die Konsole direkt an die DSL-Leitung an, bleiben PC & Co. offline und ein eigenständiger Internet-Verteiler ('Router') kostet wiederum eine Stange Geld – wäre es nicht praktisch, wenn der PC einfach seine Internet-Verbindung mit Euren Konsolen teilt? Die Internetfreigabe von Windows macht es möglich: Bei Win2000 und XP ist diese Funktion bereits eingebaut, für ältere Versionen könnt Ihr Updates von www.microsoft.de herunterladen – wählt in der Suchmaschine Euer Betriebssystem und dann den Begriff 'Internetfreigabe'.

Vorbereitung: Ihr braucht lediglich einen Win-PC mit Internetverbindung und einer freien LAN-Buchse, das ist dieselbe wie die an Eurem Konsolen-Modem. LAN bedeutet 'Local Area Network', zu deutsch lokales Netzwerk. Stöpselt Ihr die Konsole direkt an den PC, besorgt Ihr Euch für die Verbindung ein 'Patch'-Kabel – dem Network-Kit der PS2 liegt dies bereits bei. Ihr könnt auch den PC und mehrere Konsolen per HUB oder Switch (das sind LAN-Verteiler) vernetzen, dann kauft Ihr aber im PC-Laden Standard-LAN-Kabel. Beide Strippen sehen identisch aus, bei einer direkten Verbindung müssen aber zwei Pins verdreht sein – daher die 'Patch'-Variante. Ihr könnt mit dem PC via DSL, ISDN und sogar Modem ins Internet gehen, bei letzterem streiken aber die meisten Konsolen-Spiele. Unsere Anleitung klappt nur bei einer regulären DFÜ-Verbindung, Internetprovider mit spezieller Einwahl-Software (wie AOL) überlisten nur Profis.

Geteiltes Internet: Wir erklären die Win-Einstellungen anhand WinXP, bei älteren Windows-Varianten variieren die Menüs dezent. Wir nutzen am PC ein USB-DSL-Modem, daher zeigen unsere Bilder nur eine LAN-Verbindung - das ist einfacher für Euch! Verbindet den PC mit dem Internet und öffnet das Fenster mit den Netzwerkverbindungen (1). Öffnet nun die Eigenschaften der LAN-Verbindung zur Konsole (2) und klickt auf 'Internetprotokoll (TCP/ IP)'. Hier verpasst Ihr der Schnittstelle die Adresse – nämlich IP 192.168.0.1 und Subnet-Mask 255.255.255.0 (3). Für Einsteiger: Die kryptischen Zahlen fungieren in Eurem Netzwerk als Straße, Hausnummer und Postleitzahl. Schließt die beiden Fenster mit 'OK' und öffnet nun die Eigenschaften der Internetverbindung (bei uns 'T-Online DSL Flat'). Klickt im neuen Fenster oben auf 'Erweitert' (4) und setzt unter 'Gemeinsame Nutzung der Internetverbindung' die drei Haken. Als 'Heimnetzwerkverbindung' wählt Ihr die eben adressierte 'LAN-Verbindung' zur Konsole.

Auf der Konsole: Bei der Installation von PS2, Xbox und Gamecube nehmt Ihr alle Einstellungen manuell vor, dann gibt's keine Probleme. Als Adresse bekommt Eure Konsole die nächste Hausnummer im Netzwerk, nämlich die IP 192.168.0.2 und die selbe Subnetmask 255.255.255.0. Stöpselt Ihr per HUB eine weitere Konsole ins Netz, erhält sie die IP 192.168.0.3 usw. Deaktiviert 'PPPoE' und als 'Standard-Gateway' gebt Ihr die Adresse der PC-Schnittstelle an: 192.168.0.1.

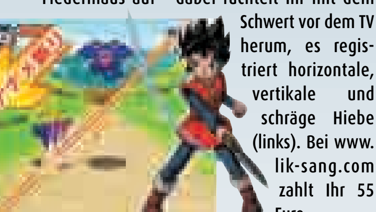
Außerdem müsst Ihr ein oder zwei DNS ('Direct Name Server') Eures Internetproviders nennen: Diese Rechner übersetzen verständliche Adressen wie 'playstation.com' in die kryptischen IP-Adressen und sorgen somit für eine reibungslose Kommunikation. Klickt dazu in der Win-Taskleiste auf 'Start' und dann auf 'Ausführen'. Gebt 'command' ein, dann öffnet sich ein DOS-Fenster: Mit dem Befehl 'ipconfig /all' ruft Ihr nun eine Tabelle (5) mit allerlei Verbindungsdaten auf, darunter auch die beiden DNS – tragt sie auf der Konsole ein und schon ist sie online! *oe*

Brillantes VGA für Xbox

Bei www.wolfsoft.de gibt's ab sofort einen VGA-Adapter für die Xbox (99 Euro), der bei einer Auflösung von 640x480 Pixel ein optimales Bild liefert. Optischer Ausgang und Video-Out sind auch eingebaut, das Zubehör funktioniert aber nur bei umgerüsteten Konsolen mit NTSC-Schalter.

Reale Monsterschlacht!

Square-Enix Japan verkauft ab Ende September eine eigenständige "Dragon Quest"-Konsole mit Schwert-Controller: In simpler 3D-Optik lauft Ihr durch Wald- und Berglandschaften und mischt die üblichen Monster wie Slime und Fledermaus auf – dabei fuchtelt Ihr mit dem Schwert vor dem TV herum, es registriert horizontale, vertikale und schräge Hiebe (links). Bei www.lik-sang.com zahlt Ihr 55 Euro.



Knowhow-Themen im Überblick

Air Style

Das Pad gefällt durch gute Verarbeitung, auch die Analogsticks und die Buttons mit angenehmem Druckpunkt kommen dem Sony-Original sehr nahe. Leider kann das mäßige Digipad nicht mithalten. LEDs an Controller und Empfänger klären über Verbindung sowie Modus auf.



Hersteller:	Fountech
System:	Playstation 2
Preis:	ca. 50 Euro

Funk-Controller mit gummierten Griffen, zehn Meter Reichweite und mitgelieferten Batterien. Gute Sticks und Buttons lassen das leicht ungenaue Steuerkreuz verschmerzen.

MAN!AC Wertung ✔✔✔✔✓

RF Cube Pad

Als Alternative für den Wave Bird punktet Speedlinks Funk-Pad mit billigem Plastik und ungenauem Steuerkreuz leider kaum. Auch die schwammigen Analogsticks überzeugen wenig – einzig das Rumble-Feature hat das Steuergerät Nintendos Funk-Controller voraus.



Hersteller:	Speedlink
System:	Gamecube
Preis:	ca. 50 Euro

Ungenaue Steuerung und schwammige Kontrollen zeugen nicht von Qualität – auch die Verarbeitung lässt zu wünschen übrig. Pluspunkt: das Rumble-Feature.

MAN!AC Wertung ✔✔✓✓✓

Earphone Adapter

Bekanntlicherweise spendierte Nintendo dem GBA SP keinen Kopfhörerausgang. Dieses Manko behebt nun Speedlink mit einem Adapter, der in den 'EXT2'-Ausgang gestöpselt wird. Damit könnt Ihr die mitgelieferten oder eigene Kopfhörer einsetzen.



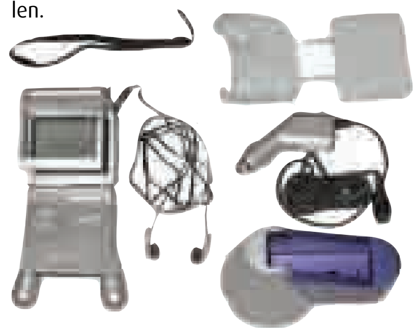
Hersteller:	Speedlink
System:	GBA SP
Preis:	ca. 7 Euro

Ungestörter Spielgenuss dank Kopfhöreradapter und Ohrstöpsel. Mit dem 3,5 mm Klinkenstecker lassen sich auch andere Kopfhörer einfach anschließen.

MAN!AC Wertung ✔✔✔✔✓

GBA-SP Deluxe Pack

Das große Zubehör-Paket von Logic 3 enthält neben lappriger Schutzhülle sowie Kopfhörer samt Adapter auch eine schicke Ladestation, Tragschlaufe und Adapter für den Zigarettenanzünder im Auto. Die Lupe enttäuscht durch ihre kaum vorhandene Vergrößerung. Punkten kann dagegen der Knüppelaufsatz für die Handballen.



Hersteller:	Logic 3
System:	GBA SP
Preis:	ca. 30 Euro

Hübsche Zubehörsammlung, die den Einzelkauf erspart: Als praktisch erweisen sich Kopfhörer, Griffe und Autoadapter. Schutzhülle sowie Lupe sind aber überflüssig.

MAN!AC Wertung ✔✔✔✓✓

ZUBEHÖR

PowerNet Ethernet Adapter

Das kleine Kästchen ermöglicht es, ein Ethernet-Netzwerk im ganzen Haus per Steckdose zu schaffen. Um mit Konsole & Co. online zu gehen, ist aber immer noch eine ISDN- bzw. DSL-Leitung nötig. Nach Anschluss des ersten Geräts an Modem, ISDN-Karte oder Router verwandeln sich heimische Steckdosen zu einem riesigen Hub. Nun könnt Ihr mit weiteren 'PowerNet'-Adaptern an jedem Stromanschluss ins Netzwerk oder Web. Aber genau da liegt der Hund begraben: Um das System überhaupt zu nutzen, benötigt Ihr mindestens zwei derartige Geräte, die mit 100 Euro auch nicht gerade zu den Schnäppchen zählen. Der Vorteil des Accessoires liegt aber auf der Hand: Ihr braucht keine Kabel in einzelne Zimmer legen, sondern stöpselt Euch einfach in das Stromnetz ein. Das Netzwerk bietet dabei einen maximalen Durchsatz von 14 Mbps – in der Online-Welt wird die Bandbreite

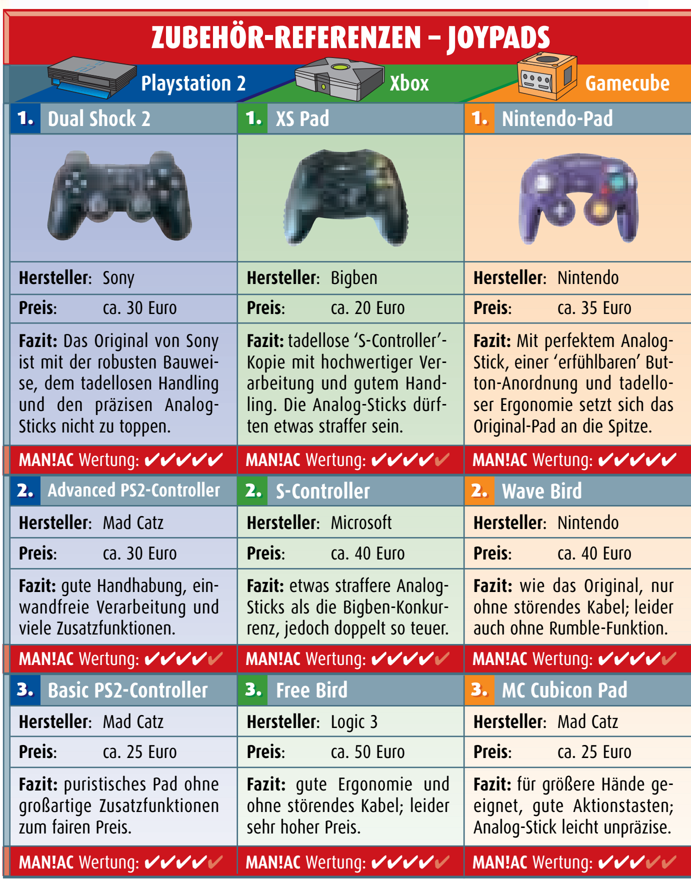


natürlich nicht gesteigert. Vorbildlich: Dank Plug'n'Play müsst Ihr keine neue Konfigurationen oder Accounts erstellen. Zudem spielt jede Konsole mit Breitband-Adapter bzw. PC samt Netzwerkkarte ohne Probleme mit. Im vollständigen Lieferumfang finden sich neben Netz- und Ethernet-Kabel auch eine CD und Kurzanleitung.

Hersteller:	KraftCom
System:	Xbox, PS2, Gamecube
Preis:	ca. 100 Euro (pro Gerät)

Plug'n'Play-Netzwerk: Nutzt jede Steckdose, um Konsolen (oder PC) untereinander und mit der Außenwelt zu verbinden – leider benötigt Ihr für jeden Anschluss ein neues Gerät.

MAN!AC Wertung ✔✔✔✓✓



ZUBEHÖR-REFERENZEN – JOYPADS

Playstation 2	Xbox	Gamecube
1. Dual Shock 2	**1. XS Pad**	**1. Nintendo-Pad**
Hersteller: Sony	**Hersteller:** Bigben	**Hersteller:** Nintendo
Preis: ca. 30 Euro	**Preis:** ca. 20 Euro	**Preis:** ca. 35 Euro
Fazit: Das Original von Sony ist mit der robusten Bauweise, dem tadellosen Handling und den präzisen Analog-Sticks nicht zu toppen.	**Fazit:** tadellose 'S-Controller'-Kopie mit hochwertiger Verarbeitung und gutem Handling. Die Analog-Sticks dürften etwas straffer sein.	**Fazit:** Mit perfektem Analog-Stick, einer 'erfühlbaren' Button-Anordnung und tadelloser Ergonomie setzt sich das Original-Pad an die Spitze.
MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✓	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔
2. Advanced PS2-Controller	**2. S-Controller**	**2. Wave Bird**
Hersteller: Mad Catz	**Hersteller:** Microsoft	**Hersteller:** Nintendo
Preis: ca. 30 Euro	**Preis:** ca. 40 Euro	**Preis:** ca. 40 Euro
Fazit: gute Handhabung, einwandfreie Verarbeitung und viele Zusatzfunktionen.	**Fazit:** etwas straffere Analog-Sticks als die Bigben-Konkurrenz, jedoch doppelt so teuer.	**Fazit:** wie das Original, nur ohne störendes Kabel; leider auch ohne Rumble-Funktion.
MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✓	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✓	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✓
3. Basic PS2-Controller	**3. Free Bird**	**3. MC Cubicon Pad**
Hersteller: Mad Catz	**Hersteller:** Logic 3	**Hersteller:** Mad Catz
Preis: ca. 25 Euro	**Preis:** ca. 50 Euro	**Preis:** ca. 25 Euro
Fazit: puristisches Pad ohne großartige Zusatzfunktionen zum fairen Preis.	**Fazit:** gute Ergonomie und ohne störendes Kabel; leider sehr hoher Preis.	**Fazit:** für größere Hände geeignet, gute Aktionstasten; Analog-Stick leicht unpräzise.
MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✓	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✓	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✓✓



MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER

Cheat-Codes PS2:

Wählt im Waffenbildschirm den 'Electro-Cosh' aus und gebt danach eine Kombination aus unserer Liste ein.

Unverwundbarkeit
L1 R1 L1 R1 ✖ ● ● ✖ ■ ▲
unendlich Munition
L1 R1 L1 R1 ✖ ● ● ✖ ■ ■
Level-Skip
L1 R1 L1 R1 ✖ ✖ ● ● ■ ●
Levelauswahl
L1 R1 L1 R1 ✖ ✖ ● ● ■ ■
Doppelschaden
L1 R1 L1 R1 ✖ ● ● ✖ ▲ ▲
ein Schlag tötet
L1 R1 L1 R1 ✖ ● ● ✖ ✖ ✖
Autozielvorrichtung
L1 R1 L1 R1 ✖ ● ● ✖ ● ✖
große Köpfe
L1 R1 L1 R1 ✖ ● ● ✖ ● ●
freier Kamerawinkel
L1 R1 L1 R1 ✖ ● ● ✖ ▲ ■

Cheat-Codes Xbox:

Für die Xbox-Version gelten die Cheats mit veränderter Schreibweise. Eine Meldung am linken unteren Bildschirmrand quittiert die Eingabe.

Unverwundbarkeit
L R L R A B B A X Y
unendlich Munition
L R L R A B B A X X
Level-Skip
L R L R A A B B X B
Levelauswahl
L R L R A A B B X X
Doppelschaden
L R L R A B B A Y Y
ein Schlag tötet
L R L R A B B A A A
Autozielvorrichtung
L R L R A B B A B A
große Köpfe
L R L R A B B A B B
freier Kamerawinkel
L R L R A B B A Y X

DIE HARD VENDETTA

Cheats:

Im Hauptmenü der PS2-Version von John McLanes virtuellen Abenteuern gebt Ihr die folgenden nützlichen oder witzigen Cheats ein.

Unverwundbarkeit
L1 R1 L1 R1 L1 R1 L1 R1
Flammen aktiviert
● ▲ ■ ● ▲ ■
Texturen aus flüssigem Metall
■ ▲ ● ■ ▲ ●
große Köpfe
R1 R1 L1 R1
kleine Köpfe
L1 L1 R1 L1
Stecknadelköpfe
■ ● ▲ ■ ● ▲
explodierende Fäuste
R1 R1 ▲ ■ ● R1 R1
heiße Fäuste
L1 L1 ● ■ ▲ L1 L1

RTX RED ROCK

Bessere Videoqualität:

Um diesen Cheat nutzen zu können, benötigt Ihr einen Progressive-Scan Monitor. Falls Ihr den Cheat einsetzt, ohne über ein solches Gerät zu verfügen, wird Euer Bildschirm blau, die PS2 stürzt ab und muss neu gestartet werden. Der Cheat verbessert die Bildrate der Videos. Gebt ihn im 'Codes'-Bildschirm ein.

➔ ⬆ ➔ ➔ ⬆ ➔ ➔ ➔ ⬆ ➔

P.N. 03

Leichtverdientes Geld:

Um genug Kohle für eine topsortierte Garderobe einzuheimsen, spielt Ihr die integrierten Trainingsmissionen beliebig oft. Speichert nach jedem beendeten Auftrag ab. Anstatt danach sofort das eigentliche Spiel zu beginnen, wiederholt Ihr das Training.

SOLDIER OF FORTUNE 2

Cheat-Modus:

Haltet den linken Analogstick gedrückt und gebt im Spielverlauf einen der folgenden Cheats ein.

God-Mode
B A Y X
alle Waffen
X Y A B
unendlich Munition
Schwarz A Y Weiß
Levelanwahl
Schwarz B A Weiß

Schadensbegrenzung:

Im Multiplayer-Level 'The Shop under Siege' könnt Ihr durch einen einfachen Trick dem gröbsten Schaden aus dem Weg gehen. Es gibt in diesem Areal einen Raum mit zwei runden Gebilden. Vor einer der beiden Strukturen liegt ein umgestürztes Aktenschränkchen auf dem Boden. Daneben seht Ihr zwei aufeinander gestapelte grüne Kisten. Vom Schrank aus könnt Ihr auf die beiden Kisten springen und von dort weiter auf eine der beiden runden Strukturen. Duckt Euch dort oben, um weniger Schaden von angreifenden Gegnern zu kassieren. Nach diesem Prinzp könnt Ihr übrigens auch in anderen Multiplayer-Levels auf die Suche nach kugelsicheren Verstecken gehen. Dabei gilt die Regel: je höher, desto besser.

SPEED KINGS

Code-Namen:

Fangt ein neues Spiel an und gebt einen der aufgelisteten Codes als Spielernamen ein. Der Eeffekt stellt sich dann im folgenden Spiel ein.

Master Code
borkbork
alle neun Fahrtests bestanden
.test9
alle sechs Meets gewinnen
.meet6
GP-Modus abgeschlossen
.prix
beste Runde
lapt.18

Respekt-Punkte:

Den folgenden Cheat gebt Ihr wie oben erklärt als Namen ein, nachdem Ihr ein neues Spiel gestartet habt. Dann tippt Ihr, nach einer Leerstelle, eine Zahl ein, um Eure Respekt-Punkte festzulegen. Bei '.resp 25' startet Ihr also beispielsweise mit 25 Respekt-Punkten.

.resp

Schnellstart:

Um einen Kavalierstart mit qualmenden Reifen hinzulegen, müsst Ihr während des Start-Countdowns die Tasten für Gas und die Schleuder- beziehungsweise Handbremse-Taste gedrückt halten. Sobald der Countdown beendet ist, lasst Ihr die Tasten los und rast davon.

BRUTE FORCE

Brutale Cheats:

Selbst der Name von Digital-Anvil-Designlegende Erin Roberts wurde im aktuellen Xbox-Action-Reißer zum Cheat verwurstet. Die Namen von neu angelegten Spieler-Profilen fungieren nämlich als Code-Eingabe. Sucht Euch die passende Schummelei aus der folgenden Liste heraus.

bessere Abwehr
ERINROBERTS
stärkere Charaktere
MATTSOELL
Comic-Modus
HVYMTL
Schnellfeuer-Waffen
RAPIDFIRE
Gegner verdummen
SPRAGNT
höhere Zielgenauigkeit
DEADAIM
Schneller Tod
DBLDAY
härteres Gameplay
BRUTAL

Mehr Mehrspieler:

Ihr könnt zahlreiche Bonus-Spielfiguren für den Mehrspieler-Modus freischalten, wenn Ihr die versteckten DNA-Behälter aufstöbert.

Confed Marine
Mission 1 oder 6
Feral Colonist
Mission 2
Feral Outcast
Mission 3
Seer Follower
Mission 4
Militia
Mission 5 oder 11
Outcast Shaman
Mission 7
Seer Priest
Mission 8
Feral Shaman
Mission 9
Gunthat Ghent
Mission 10
Shadoon
Mission 12
Fire Hound
Mission 13
McTavish
Mission 14
Hunter Lord
Mission 18

SUMMER HEAT BEACH VOLLEYBALL

Cheat-Menü:

Im Optionsmenü der Acclaim-Strandparty könnt Ihr unter 'Cheats' folgende Codewörter verwenden.

alle Musikvideos
MUSAK
alle Spielvideos
GAMON
alle Charaktere
PEEPS
alle Locations
80DAY
alle Minispiele
MAJOR
alle Accesoires
WERIT
alle Kostüme
GREED
alle Strandhäuser
MYPAD
alle Schwierigkeitsgrade
CHAMP
keine Pfeile
WHINE
Sunny-Ball
HOT !
Nerd-Ball
GOLEM
Kokosnuss-Ball
MILKY
niedrige Schwerkraft
SPACE
hohe Schwerkraft
ZIPPY
Quiek-Stimmen
MOUSE
heisere Stimmen
HORSE

Bonus-Spieler:

Die Liste verrät, welche Spielmodi Ihr für welche Figuren gewinnen müsst.

Trainigs-Modus
Tina
alle Easy-Tournaments
Mannequin
alle Medium-Tournaments
Dummy
alle Hard-Tournaments
Enigma
alle Expert-Tournaments
Incognito
'Hard- Arcade-Modus und Bonusmatch
Hephaestus
'Expert'-Arcade-Modus und Bonusmatch
Artemis

MIDNIGHT CLUB 2

Cheat-Modus:

Im Optionsmenü drückt Ihr einmal die Pfeiltaste ↓ und kommt in die Namenseingabe und drückt → oder ← bis der Schriftzug 'Options: Cheat Codes' erscheint. Hier gebt Ihr eines der folgenden Codewörter ein und bestätigt, indem Ihr 'Accept' anwählt und mit **A** bestätigt.

alle Locations
theworldismine
Feuerwaffen
lovenotwar
(linken Analogstick klicken und die weiße Taste zum Feuern drücken)
unendlich Nitro
zoomzoom4
voll ausgebaute Autos
greasemonkey
'Most Dedicated'-Status freischalten
bigbrother

Geschwindigkeit einstellen:

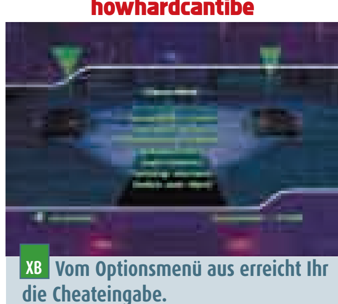
Wie schon in der PS2-Variante könnt Ihr im oben erwähnten Cheat-Menü die Geschwindigkeit des Spiels Euren Wünschen anpassen. Gebt dazu den den nachfolgenden Code ein und hängt ohne Leerzeichen eine Ziffer von null bis neun an das Wort. Die Kombination 'howfastcanitbe0' bezeichnet demnach den langsamsten, 'howfastcanitbe9' den schnellsten wählbaren Geschwindigkeitsfaktor.

howfastcanitbe

Schwierigkeit einstellen:

Ähnlich wie die Geschwindigkeitsregulierung funktioniert auch die Justierung des Schwierigkeitsgrades. Gebt im Cheat-Menü das unten stehende Wort ein und hängt eine Ziffer von null bis neun dran. Die einfachste Einstellung erreicht Ihr also mit 'howhardcanitbe0', die schwierigste via 'howhardcanitbe9'.

howhardcantibe



XB Vom Optionsmenü aus erreicht Ihr die Cheateingabe.

SONIC ADVENTURES DX

Sonic Chaos Levelauswahl:

Sobald im Titelbildschirm von "Sonic Chaos" 'Press Start' eingeblendet wird, führt Ihr flink die folgende Tastenkombination aus, um in die Levelauswahl zu gelangen.

↑ ↑ → ← → ← Start

Sonic Labyrinth Levelwarp:

Um die einzelnen Level von "Sonic Labyrinth" anwählen zu können, gebt Ihr diesen Code ein, sobald im Startbildschirm der Schriftzug 'Press Start Button' erscheint.

↑ ↑ → ← → ← Start

Sonic 2 Leveauswahl:

Im Titelbildschirm von "Sonic the Hedgehog 2" zwinkert Euch Tails zuerst einmal, dann zweimal schnell hintereinander zu. Haltet die untenstehende Kombination gedrückt und betätigt **Start** in dem Moment, wenn Tails die Augen zum zweiten Doppelblinzler zukneift.

↙ + A + B

Sonic Spinball Sound Codes:

Wählt die Soundtest-Option an und spielt bestimmte Lieder hintereinander ab, um diverse Cheats zu aktivieren. Die verschiedenen Reihenfolgen entnehmt Ihr dieser Liste.

Levelauswahl
0 2 1 5 6 6
schnellere Hintergrundmusik
0 4 2 5 5 7
Schwerkraft abschalten
0 9 0 1 6 8
gezoomte Perspektive
0 2 1 1 6 6



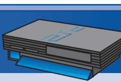
HAMTARO HAM-HAM HEARTBREAK

Tanzwettbewerb Klasse A:

Um den bestmöglichen Hamstertanz hinzulegen, führt Ihr hintereinander folgende Moves aus.

Greatachu, Delin-Q
Zuzuzu, Hamtast
Bye-Q, Goodgo
Bloat-T, Blushie
Hamtast
Dazzlie
Lalalala

TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS



Levelanwahl:
Für alle genervten Grabräuber, denen der Weg durch die 26 Level der neuen "Tomb Raider"-Episode zu langwierig ist, gibt es einen Ausweg: Pausiert das Spiel, haltet die Tasten **L1** + **R2** + ↓ + ▲ gedrückt und gebt dann möglichst schnell die nachfolgende Kombination ein. Jetzt habt Ihr die Wahl zwischen 'Levelskip' und 'Level-Wahl'. Der Code bleibt solange aktiviert, bis Ihr die PS2 neu startet.



Level-Liste:
Die Namen in der Levelauswahl sind verwirrend. Unsere Liste erklärt, welcher Name zu welcher Episode führt.

Paris1
Pariser Hinterhöfe
Paris1A
Verfallenes Wohnhaus
Paris1B
Margot Carviers Apartment
Paris1C
Die Dächer von Paris
Paris2_1
Pariser Ghetto (U-Bahn)
Paris2_2
Pariser Ghetto (Café Metro)
Paris2_3
Pariser Ghetto (St. Aicard)
Paris2B
Serpent Rouge
Paris2C
Rennes´ Pfandleihe
Paris2D
Willowtree Kräuterladen
Paris2E
St. Aicards Kirche
Paris2F
Café Metro
Paris2G
St. Aicards Friedhof
Paris2H
Bouchards Versteck
Paris3
Louvre-Abwasserkanäle
Paris4
Louvre Galerien
Paris4A
Belagerte Galerien
Paris5
Grab der Urahnen
Paris5A
Ausgrabung
Paris6
Von Croys Apartment
Prague1
Tatort des Monstrums
Prague2
Strahov-Festung
Prague3
Genlabor
Prague3A
Abteilung für Meeresbiologie
Prague4
Sanatorium
Prague4A
Hochsicherheitstrakt
Prague5
Gewölbe der Trophäen
Prague5A
Boaz Rückkehr
Prague6
Eckhardts Labor

▪ ▪ ▪ MAN!AC ▪ ▪ ▪ Faxabruf

Ausgewählte Komplettlösungen bieten wir im Faxabruf (1,86 €/Min) an. Wie Ihr Faxabruf-Dokumente empfangt, erklärt die Anleitung Eures Faxgeräts.

Aggressive Inline (1 Seite)	0190/829076201
Blood Omen (8 Seiten)	0190/829076202
DOAX (4 Seiten)	0190/829076214
Drakan (8 Seiten)	0190/829076211
Final Fantasy 10 (2 Seiten)	0190/829076203
Gran Turismo Concept (2 Seiten)	0190/829076212
Legend of Zelda WW (4 Seiten)	0190/829076222
Lost Kingdoms (2 Seiten)	0190/829076215
Munch's Oddysee (6 Seiten)	0190/829076204
Pikmin (2 Seiten)	0190/829076205
Ratchet & Clank	0190/829076218
Shenmue (5 Seiten)	0190/829076206
Silent Hill (2 Seiten)	0190/829076221
Soul Reaver (4 Seiten)	0190/829076207
Spiderman (2 Seiten)	0190/829076208
Splinter Cell	0190/829076219
Super Mario Sunshine (6 Seiten)	0190/829076216
Tekken 4 (2 Seiten)	0190/829076217
Tenchu (4 Seiten)	0190/829076220
Turok Evolution (2 Seiten)	0190/829076213
Virtua Fighter 4 (7 Seiten)	0190/829076209
V-Rally 3 (2 Seiten)	0190/829076210



POKÉMON RUBIN & SAPHIR

Neustart:
Drückt **Select** + **Start** + **A** + **B**, um das Spiel neu zu starten.

TRIBES: AERIAL ASSAULT

Ping-Rate anzeigen
Benutzt die unten stehende Kombination, um Eure Ping-Rate zu erfahren. Diese Information könnt Ihr benutzen, um Eure Internet-Verbindung zu optimieren. Je niedriger die Ping-Rate, umso besser.
Select + R2

Geheime Chat-Option:
Um Phrasen wie 'Repair me' oder 'I need a ride' einzusetzen, erschafft Ihr einen beliebigen Charakter. Dann tragt Ihr in Eurer Liste mit Gesprächspartnern **CHAT-TEST** ein. Dieser Code funktioniert lediglich für Räume, die mit einem Pfeil als 'Inevitable' gekennzeichnet sind.

Repariert Euch:
Nennt Ihr ein 'Repair Pack' Euer Eigen, könnt Ihr Euch wieder volle Energie holen, nachdem Euer Fahrzeug getroffen wurde. Drückt in diesem Fall die ● -Taste, um das 'Repair Pack' anzuwenden.

PLAYSTATION 2 – GAMEBUSTER CODES

Wirkung	Code
TOMB RAIDER THE ANGEL OF DARKNESS	
Mastercode	ECB8BC44 1435F1F4
unendlich Gesundheit	1C850278 20553040
	1C850284 B095E271
ein Schlag tötet	1C9A8028 2055E767
	1C9A802C 38355635
	1C9A8034 0424E7A7
	1C9A803C B296E271
	1C9A8044 0C5AE977
	1C879A6C 0C53B0E5
	6C97832E 1456E7A6
Achtung: Nur mit unendlich Gesundheit-Code benutzen!	
Level Auswahl/Skip	3CD8E5D8 1456E7A6
Spiel pausieren	
schnell Rennen	1C851570 2055F125
	1C851574 D8D5DFA5
sehr schnell rennen	1C851570 2055F165
	1C851574 D8D5DFA5
superschnell Rennen	1C851570 2055F1A5
	1C851574 D8D5DFA5
schnell Laufen	1C851CBC 2055F1E5
	1C851CC0 D8D5DFA5
Schnellfeuer	1C860A34 2055F125
	1C860A38 D8D547A5
sehr schnelles Feuern	1C860A34 2055F165
	1C860A38 D8D547A5

Wirkung	Code
Superschnellfeuer	1C860A34 2055F1A5
	1C860A38 D8D547A5
L1 +L2 zum Aktivieren	
R1 + R2 zum Deaktivieren	
wenig Schwerkraft	0CD27FC8 1456E7A2
	1C853554 2055F0A5
	0CD27FC8 1456E79F
	1C853554 2055F0E5
L1 +L2 zum Aktivieren	
R1 + R2 zum Deaktivieren	
Mond-Gravitation	0CD27FC8 1456E7A2
	1C853554 2055F125
	0CD27FC8 1456E79F
	1C853554 2055F0E5
L1 +L2 zum Aktivieren	
durch Türen laufen	0CD27FC8 1456E7A2
	1C8D9D10 0456E5D2
	0CD27FC8 1456E79F
	1C8D9D10 0514E5D2
Mondsprung	1C9A8068 2055E75D
	1C9A806C 9435B345
	1C9A8070 3858E7C5
	1C9A8074 0838E7A8
	1C9A807C 20552625
	1C9A8080 B095E78D
	1C9A8084 0C5A8332
	1C85356C 0C53B0F5
	1C8503D0 0456E7A1

Wirkung	Code
STARSKY & HUTCH	
Mastercode	0E3C7DF2 1853E59E
	EE8D9A9A BCBAF7AA
super Zuschauerzahlen	DE86F82E F8AAE89F
	DE86F836 6AEA9B83
ein Schlag tötet	DE8B473A 00299B83
	DE8B47C6 6AA99C97
unendlich Munition	DE82DFD2 E0EB9B83
alle Levels und Autos freigeschalten	DE4DAA5A BCAFA189
	DE4DAA66 09C59B86
	DE4DAA62 09C59B86
	DE4DAA6E 09C59B86
	DE4DAA6A 09C59B86
	DE4DAA76 09C59B86
	DE4DAA72 09C59B86
	DE4DAA7E 09C59B86
	DE4DAA7A 09C59B86
	DE4DAA06 09C59B86
	DE4DAA02 09C59B86
	DE4DAA0E 09C59B86
	DE4DAA0A 09C59B86
	DE4DAA16 09C59B86
	DE4DAA12 09C59B86
	DE4DAA1E 09C59B86
	DE4DAA1A 09C59B86
	DE4DAA26 09C59B86
	DE4DAA22 09C59B86





SEGA

Suche **Dreamcast-Kult-Hefte** Nr. 1,2,6,10 (mit GD-ROM), biete 3 Euro pro Heft. Außerdem suche ich diverse andere Dreamcast-Magazine wie das Offizielle DC Magazin mit GD-ROM. Liste an:
M. Kauling, Stettinerweg 4, 48612 Horstmar

PLAYSTATION

Tausche Splinter Cell (PS2) gegen Silent Hill3. Suche **Drummania + Drumkit** von Konami (PS2).
T. 0179/4507457, 08033/923052 (Marc)

Suche die **Spielhallenklassiker** Phoenix, Scramble, Elevator Action für PSone.
Tel. 02831/98585 (ab 20 Uhr)

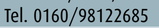
XBOX

Xbox mit 3 Controllern und den Spielen Splinter Cell, FIFA 2003, Turok Evolution und Sega GT mit Verpackung, biete bis 250 Euro.
Tel./SMS: 0162/8551621

SONSTIGES

Suche laufend Spiele, zahle für PSone 2 bis 6 Euro, PS2 5 bis 13 Euro, Dreamcast 3 bis 10 Euro und Nintendo64 5 bis 8 Euro pro Spiel.
Linda Held, Bruchstr. 6, 60594 frankfurt, SMS: 0160/98122685

Suche günstig PS2, PSone, Dreamcast und Nintendo64-Spiele. Liste erfraglich unter:
Linda Held, Bruchstr. 6, 60594 Frankfurt/Main,
Tel. 0160/98122685



VERKAUFE

NINTENDO

Gamecube-Spiele: Wave Race Blue Storm, Starfox Adventures, Skies of Arcadia, kann auch tauschen.
Tel. 02584/959588

Verkaufe **Game Boy Advance** für 35 Euro zzgl. Versandkosten und Nachnahmegebühr. Habe auch einige Gamecube-Spiele zu verkaufen, Preise verhandelbar.
Tel. 06221/484477 (Marcus)

Nintendo Gameboy Advance SP (silber) neuwertig (2 Monate) inkl. Verpackung, Bigben Tischladestation + GT Advance 99 Euro. Xbox (grün-transparente limited Ed.) + 4 Spiele (Enter the Matrix) gegen Höchstgebot.
Tel. 0179/2725312

Verkaufe **Gamecube** 120 Euro und viele Spiele wie z.B. Metroid Prime, Resident Evil, Starfox Adventures usw. supergünstig, alles Super-Zustand.
Tel. 06131/6224289,
Mail: c.samei@gmx.de

Für Gamecube: Top Gun, sehr guter Zustand, für 12 Euro.
Tel. 06641/5698

Resident Evil 0+1, Eternal Darkness, Metroid Prime, Starfox Adventures, Medal of Honor Frontline je 30 Euro.
Tel. 0160/3374836

Super Nintendo mit 2 Controllern und 12 Spielen + Super Game Boy für 300 Euro.
T. 02871/2393187, 0160/4365248

Gamecube-Spiele: Super Mario Sunshine, Metroid Prime, Star Wars Bounty Hunter. Suche: Medal of Honor Frontline, 007 Nightfire, Gotcha Force für Gamecube.
Tel. 069/5076775, 0174/7097403

SEGA

Verkaufe **für Mega Drive**: Shinobi 20 Euro, Story of Thor 35 Euro, Sonic and Knuckles 25 Euro, Bomberman 45 Euro, Urban Strike 15 Euro, Dungeons and Dragons, Tengen für je 8 Euro (nur Modul).
Tel. 0251/661116

Verkaufe **Game Gear mit 4 Spielen** (etwas leise) für 45 Euro, Spiele evtl. auch einzeln.
Tel. 0251/661116

Verkaufe **für Dreamcast**: Soul Calibur, Dead or Alive2 je 20 Euro, für Saturn: Nights, Shinobi X, Fighters Megamix, Ego-Shooter, Virtua Fighter2 für je 10-15 Euro.
Tel. 0251/661116

Shadow Man, Soul Reaver, NHL 2K, Giant G., F1, E. Sports, Tony Hawk2, Tomb Raider4, Track'n Field, Dead or Alive2, Deadly Skies (Dreamcast) 5-20 Euro, tausche auch gegen Xbox-Spiele. Alle zusammen 100 Euro.
Tel. 05242/377013

PLAYSTATION

PSone (neuwertig) inkl. Originalverpackung, 2 Pads, 6 Spiele, 2 Memory Cards 119 Euro. Nintendo64 inkl. Originalverpackung (neuwertig) 49 Euro. Für Xbox: Serious Sam wie neu 29 Euro und mehr.
Tel. 0179/2725312 (ab 17 Uhr)

PSone: ESPN Extreme Games, Ridge Racer4, als us: Metal Gear Solid, Disruptor, WCW Mayhem, Rebel Assault2, Dragon Valor, als jp: Front Mission, Langrisser1+2 Special Box usw. habe auch Spiele für Mega Drive, Dreamcast, Amiga und PC.
Tel. 030/76703642 (Tomi, AB)

Verkaufe **für PS2**: The Getaway 25 Euro, Tekken4 25 Euro, Red Faction2 25 Euro, Grand Theft Auto3 20 Euro, Onimusha 15 Euro, Tony Hawk's Pro Skater3 13 Euro.
Tel. 0251/661116

Playstation + 4 Pads + 1 Maus + 2 Memory Cards + 11 Lösungsbücher + 29 Spiele, u.a. Dino Crisis1+2, Parasite Eve1+2, Final Fantasy7-9, 3D Lemmings, Grandia, Syphon Filter2+3, alles Top-Zustand für 220 Euro. 4 Neo Geo Musik-CDs, ASO, Viewpoint, Art of Fighting, Last Resort 200 Euro.
Tel. 0511/624773

Verkaufe **Silent Hill3**, nur zweimal durchgespielt, für 36 Euro.
Tel. 0172/4450590

XBOX

Xbox mit Garantie, 5 Spiele (Dead or Alive3, Sega GT 2002, Oddworld: Munch's Oddysee, Splinter Cell, Jet Set Radio Future), 2 Pads, DVD-Kit + 2 DVDs, 4 Demos, alles originalverpackt, VB 250 Euro.
Tel. 0179/6897890, 06336/6583 (ab 14 Uhr)

Verkaufe **für Xbox**: Metal Gear Solid2 35 Euro, Buffy the Vampire Slayer 24 Euro, Burnout2 45 Euro, Onimusha 24 Euro. Tausche auch gegen z.B. Project Zero, Panzer Dragoon Orta, Shenmue2 oder Mortal Kombat Deadly Alliance.
Tel. 0170/4486801 (M. Dölen)

Xbox + Zubehör: 5 Spiele (Splinter Cell, Munch's Oddysee, Sega GT, Dead or Alive3, Jet Set Radio Future), DVD-Kit + DVDs, 2 Pads, 3 Demos, alles für nur 295 Euro.
T. 06336/6583, 0179/6897890 (ab 14 h)

EXOTEN/OLDIES

Neo Geo, Super Nintendo, Mega Drive, Playstation, Saturn, Dreamcast-Spiele und Zubehör.
Manuel Theile, Schweidnitzer Str. 8, 22045 Hamburg

Verkaufe, tausche, kaufe **Neo Geo Home/CD/MVS Titel**. Biete z.B. King of Fighters, Metal Slug, Samurai-Shodown-Reihe und viele jp-Spiele.
Tel. 0171/6751597 (ab 18 Uhr), mail: info@lbfilm.de (Timo)

Mega Drive: 2x Adv. Military Com. (jp) ab 40 Euro, Shining Force1 (jp) komplett mit Karte 40 Euro, Shining and the Darkness (jp) komplett 50 Euro, Warsong (us) komplett 90 Euro.
Tel. 0361/4173091 (ab 18 Uhr), mail: neofury@gmx.de

Verkaufe, tausche, kaufe über 210 **Arcade-Jammaplatinen** + 5 Spielautomaten + 81 Neo Geo MVS-Module, 1-4 Slot Boards, MAK-Konsole, Neo Geo Konsole + 30 Spiele + Old Style Joyboard + Memory Card, PC-Engine + 50 Spiele, 40 Mega Drive Spiele + 12 Super Nintendo Spiele usw, alles in 1A-Zustand, weiteres auf Anfrage.
Tel. 08431/41991, 0170/3691231

Verkaufe, tausche, kaufe mehr als **100 Arcade-Jammaplatinen**, 21 Neo Geo MVS-Module, 1-4 Slot Boards, MAK-Konsole, Neo Geo AES Modul-Konsole mit 3 Spielen, Memory Card und Joyboard. Mega Drive, Dreamcast, PSone, PS2-Spiele.
Tel. 09261/629282

Verkaufe Spiele & Zubehör für Mega Drive/CD/32X, Master System, Game Gear, Saturn; Dreamcast, Super Nintendo, NES, Nintendo64, PSone, 3DO, Jaguar, CD-i, Neo Geo CD, PC, Platinen, Soundtracks, Laser Disc, Bücher, viele us & jp Sachen.
Tel./Fax. 030/6258637

SONSTIGES

Verschenke **Videospielzeitschriften** an Selbstabholer, alles mögliche: Mega Fun, Video Games, Maniac, EGM usw., ist eine recht große Sammlung, deshalb nur Selbstabholer.
Tel. 07164/94090 (Frank)

Time to Say Goodbye: Wir tragen der sinkenden Kleinanzeigen-Nachfrage Rechnung und stellen mit dieser Ausgabe die regelmäßige 'Second Hand'-Rubrik ein. Bitte schickt uns vorerst keine Inserate mehr und erspart uns und Euch damit unnötigen Verwaltungsaufwand (bereits bezahlte bekommt Ihr erstattet). Ganz ausradieren wollen wir den Handelsplatz allerdings nicht: So findet Ihr künftig alle paar Monate einen Gutschein in der MAN!AC, mit dem Ihr eine Gratis-Anzeige schalten könnt – spätestens zum zehnjährigen Heftjubiläum. Und unter www.maniac.de (For Sale Forum) könnt Ihr eure Spiele natürlich auch noch anbieten!

Tomb Raider The Angel of Darkness

Playstation 2

PLAYER'S GUIDE

Unser Reiseführer begleitet Euch auf den Spuren von Lara Croft. Die Route führt über Paris nach Prag bis zum finalen Showdon. *mw*

Walkthrough

Pariser Hinterhöfe

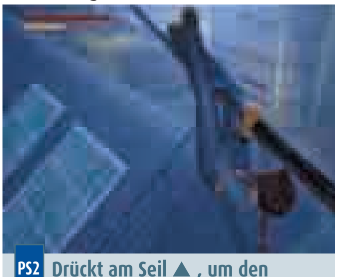
Laras Anweisungen folgend, erklimmt Ihr den grünen Müllcontainer und arbeitet Euch die Hauswand hinauf. Erklettert die zweite Leiter und lasst Euch von Lara über den schmalen Sims dirigieren. Folgt dem Pfad, bis sie Euch zum Springen ermuntert und klettert dann eine Regenrinne nach oben. In luftiger Höhe hangelt Ihr Euch nun weiter nach rechts. Lasst Euch auf den nächsten Vorsprung fallen, um Laras Energiebalken aufzufüllen und turnt dann weiter, bis Ihr Euch durch eine Lücke im Zaun auf ein Hausdach ziehen könnt. Hinten links steht ein Fass an einer Umzäunung: Zieht es weg und klettert dahinter nach unten, um eine Brechstange aufzusammeln. Zurück auf dem Hausdach könnt Ihr jetzt die verschlossene Tür aufbrechen, was Euch stärker macht. Endlich seid Ihr Frau genug, um Miss Croft über den nächsten Abgrund und bis zum Häusereck zu bringen. Hier schaltet Ihr in den Leisetreter-Modus und schleicht zur Wache, die Euch den Rücken zukehrt. Erledigt den inkompetenten Tropf und nehmt den Schlüssel vom Tisch, der die ehemals bewachte Tür öffnet. Hier klettert Ihr die Leiter nach unten.

Verfallenes Wohnhaus

Sprintet die Treppe nach oben. Einen Augenblick später stürmt die Gendarmerie in das Haus und setzt Tränengas ein. Der unterste Treppenabschnitt ist ab jetzt tabu. Lauft das Treppenhaus weiter nach oben. Über das Loch im Boden kommt Ihr mit einem Weitsprung aus vollem Lauf. Spurtet weiter nach oben, bis ein Schränkchen Euren Weg versperrt. Zieht das störende Möbelstück aus dem Weg und schnappt Euch im nächsten Zwischenraum das Medikit. Hier gibt es auch eine Tür, die Ihr öffnen könnt. Ein Stockwerk höher nehmt Ihr das Verbandszeug mit und steigt schließlich zum Dachgeschoss empor. Dort steht eine Kiste, die Ihr flugs bis ganz nach vorn zum Treppenabsatz zieht. Klettert drauf und springt zum Geländer des über Euch liegenden Ganges. Oben angekommen, hetzt Ihr durch die Tür rechts und sammelt einen Schlüssel vom Boden und einen weiteren aus dem Schlüsselkasten auf. Einer der Schlüssel öffnet einen Raum im zweiten Stock, wo Ihr eine Pistole ergattert. Der andere bringt Euch durch die Tür in der Dachkammer endlich nach draußen – frische Luft!

Die Dächer von Paris

Über ein Fass und eine Leiter erreicht Ihr ein Hausdach. Lara weist Euch auf das Drahtseil hin. Hängt Euch dran und hangelt aufs nächste Dach.



PS2 Drückt am Seil ▲ , um den Polizeihubschrauber auszutricksen.

Rutscht schnell über die Dachschräge nach unten und aus der Reichweite des Helikopters. Unten angekommen, durchquert Lara einige Türen und Übergänge, bis sie die Wahl zwischen einer weiteren Tür und einer Leiter links davon hat. Klettert die Sprossen runter und schiebt oder zieht unten die Kiste umher. Lara freut sich über ihre gestärkten Kräfte, dann geht sie an dem Haus mit der Leiter links um die Ecke. Kriecht durch das Garagentor, wendet Euch gleich nach links und klettert die Regenrinne empor. Oben hängt Ihr Euch an die Plattform, lasst Euch fallen und greift sofort nach der darunter liegenden Ebene. Von hier aus erreicht Miss Croft mit Anlauf und Hechtsprung das Gerüst auf der gegenüber liegenden Seite. Nachdem Lara sich auch hier hochgezogen hat, kann sie den Raum durch die Türe verlassen. Der Weg dahinter führt über einige Leitern und Räume zum nächsten Abschnitt.

Madame Carviers Apartment

Leiert der ältlichen Dame Werners Notizbuch aus dem Kreuz und durchsucht ihre Wohnung. Sobald Ihr die Zwischensequenz mit den sich nähernden Polizisten seht, ist es Zeit, die Behausung der Carvier durch die Haustür zu verlassen.

Pariser Ghetto

Ab hier könnt Ihr Paris selbstständig erkunden. Der Weg in den nächsten Abschnitt führt über die aufgelisteten Punkte auf dem Stadtplan. 1

Paris-Checkliste

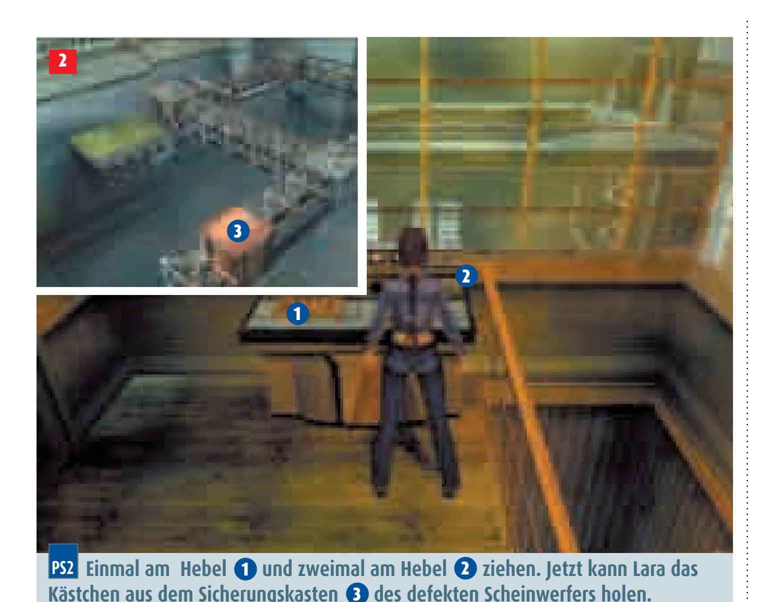
Ort	Person
1	Fremdenführer
2	Janice
3	Pierre
4	Rene (Pfandleiher)

Das Serpent Rouge

'La Serpent Rouge' findet Ihr, indem Ihr den giftgrünen Schildern folgt. Janice, die Prostituierte von vorhin, steht übrigens genau vor dem Eingang des verlassenen Nachtclubs. Geht rechterhand am Gebäude entlang, bis Ihr einen verdächtigen Burschen auf einem Motorrad davonrasen seht. Biegt rechts in die Gasse ein. Der eigentliche Weg führt über den Kanaldeckel bis zur kleinen Hintertür des Serpent Rouge, die Ihr mit Pierres Schlüssel öffnet. Vorsicht! Der folgende Abschnitt hält die ersten ernstzunehmenden Widersacher für unsere englische Archäologin bereit. Vom Eingang aus auf der rechten Seite befindet sich ein Schalter, mit dem wir das Licht vor dem ersten bewachten Raum löschen. Geht zurück zum Eingang und lasst Lara auf die nun dunkle Kammer zuschleichen. Tötet den Prügel-Ivan lautlos von hinten. Sammelt alle Items ein und geht zurück, linkerhand am Lichtschalter vorbei und die Treppe nach oben. Hinter der Tür liegt die Tanzfläche des Clubs. Hier erwarten Euch zwei weitere Schlägertypen, die Ihr



PS2 Die mit Zahlen markierten Stellen bringen Euch im Plot weiter. Dem Pfandleiher stattet Ihr erst nach Eurem Abenteuer im Serpent Rouge einen Besuch ab.



PS2 Einmal am Hebel 1 und zweimal am Hebel 2 ziehen. Jetzt kann Lara das Kästchen aus dem Sicherungskasten 3 des defekten Scheinwerfers holen.

mit gezielten Schüssen umlegen solltet. Oben auf der Bühne stibitzt Ihr die seltene Vinylscheibe vom Plattenteller und legt dann den Hebel (links an der Rückwand) um – Disco! Der plötzliche Musikausbruch lockt weitere Ganoven an, die Ihr zum hämmernden Technobeat per Pistolen-Kugeln umnietet. Mit gezogener Waffe geht es jetzt die Stufen zur Galerie hinauf, auf denen weitere Wachmänner auf ihr Verderben warten. Schaut Euch beim Rundgang um, bis Ihr eine schwarze Kiste seht. Schiebt das Ding in Richtung Raummitte bis ganz ans Geländer und klettert von dort auf die Beleuchtungsschiene. Sobald Ihr in Richtung der nächsthöheren Balustrade losgeht, bricht ein Teil der Schiene nach unten weg. Mit einem beherzten Hechtsprung kommt Ihr auf die andere Seite. Erledigt hier alle Wachen und sucht den Teil des Ganges, der kein Geländer hat – er liegt gegenüber der auf- und abfahrenden Lichttribüne. Wartet, bis das Teil runterkommt und springt drauf. Achtet auf nervige Wachleute und klettert am Gerüst hoch, bis Ihr drauf steht. Von hier aus könnt Ihr auf den höchsten Balkon springen. Klettert die Leiter nach oben, rutscht die schräge Wellblechplattform runter und springt vom Rand zur nächsten Plattform. Von hier aus hängt Ihr Euch an die Scheinwerferleiste und turnt so lange nach links, bis Ihr Euch hochziehen könnt. Springt weiter zu einer Baracke und tretet hier gegen die hochgezogene Brücke. Lara erhält wieder mal mehr Muskelkraft und kann jetzt die Tür der Baracke aufbrechen. Drinnen hebt Ihr den Schlüssel auf und wendet Euch dem Schaltpult vor dem Fenster zu. 2 Um das Serpent Rouge zu verlassen, müsst Ihr wieder zurück in die Baracke mit dem Kontrollpult. Hier könnt Ihr jetzt durch die Tür an der Rückwand nach draußen treten.

Friedhof St. Aicard

Bringt die Kiste zurück zu Pierre ins 'Café Metro'. Er gibt Euch die Codenummer 15328 für die Wohnung seiner Ex-Freundin. Das Haus mit der Nummer 17 findet Ihr in der Straße links vom Café. Gebt den Code an dem kleinen Kästchen neben der Haustür ein – Francine erwartet Euch schon. Nach einem Gespräch unter Frauen nehmt Ihr den direkten Weg aus dem Fenster und arbeitet Euch vorsichtig über Balkone und Simse in Richtung Friedhof vor. Achtung: Ein Teil des Vorsprungs bricht unter Euch weg, also marschiert zügig vorwärts bis zu einem Drahtseil, an dem Ihr Euch bis zum Dach eines Mausoleums hangelt. 3

Bouchards Versteck

Sobald Lara lospurtet, bricht unter Ihr der Boden weg. Keine Panik! Ihr könnt an der bemoosten Wand nach oben klettern. Von hier geht es an einem Rohr weiter zum nächsten einstürzenden Tunnelsegment. Dieser Teil ist mit Wasser gefüllt, also schwimmt die geländegängige Abenteuerlady einfach durch. Klettert die Wand hoch und hangelt Euch am Riss in der Wand entlang. Das Gerümpel, das Euch hier den Weg versperrt, könnt Ihr beiseite räumen. Folgt dem Gang, bis Ihr in dem Raum mit einem Loch in der Wand steht. Links an der Bahre mit einem entstellten Opfer des Monstrums nehmt Ihr ein Medikit mit und verlasst den Raum durch die nächste Tür. Links wartet Bouchard, mit dem Ihr konferiert. Der Gangsterboss reagiert allergisch auf Dummgesülze, Ihr solltet also als Gesprächsbeginn wählen: "Ganz ruhig, Bouchard. Ich habe gestern einen Freund verloren!" Dann fragen wir höflich: "Was würden Sie vorschlagen" und gehen anschließend auf die Idee mit den gefälschten Ausweisen ein. In Bouchards Raum wird jetzt noch der Hebel gezogen. Schiebt die Kiste in einem der neuerdings geöffneten Räume bis ganz nach vorne zum Gitter und klettert darüber zu einem zweiten Hebel, der den Levelausgang in Bouchards Enklave letztlich öffnet.

Kirche St. Aicard

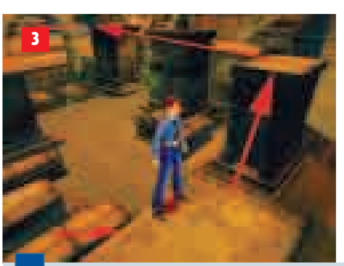
In diesem Haus der frommen Andacht könnt Ihr bei einer illegalen Sportwette mitmachen. Der Ausgang ist immer zufällig, also speichert vorher ab. In einer Nische an der Wand könnt Ihr außerdem eine Kiste vor einer Statue hin- und herschieben, das macht stärker und eröffnet den Weg zu interessanten Fundsachen. Verlasst das Gotteshaus und kehrt zurück ins Pariser Ghettoleben.

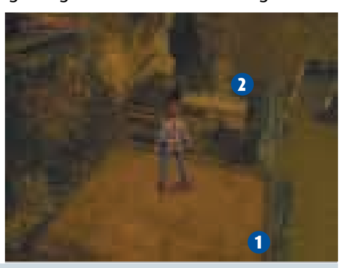
Rennes' Pfandhaus

Wie Bouchard uns aufgetragen hat, bringen wir die Ausweise dem Besitzer der Pfandleihe. Der mit 'Pawnshop' ausgeschilderte Laden befindet sich im selben Abschnitt wie das 'Serpent Rouge'. Im Laden packen wir die Ausweise auf die Theke und schauen uns auch im hinteren Bereich um. Hier liegt der Besitzer, Rennes, in seinem Blut. Neben der Leiche findet Miss Croft den Geldbeutel des Verblichenen, dem Ihr einen Zettel mit der Codenummer 14529 entnehmt. Diese Zahl gebt Ihr gleich am Safe ein. Sobald Ihr den letzten Gegenstand aufgesammelt habt, wird der Alarm ausgelöst, und eine Zeitbombe beginnt zu ticken. Drückt den Knopf neben der Safetüre und sprintet von dort aus nach rechts, wo Ihr den Laden durch eine Bodenluke verlasst. Jetzt heißt es schnell nach unten springen, um der vernichtenden Explosion zu entgehen.

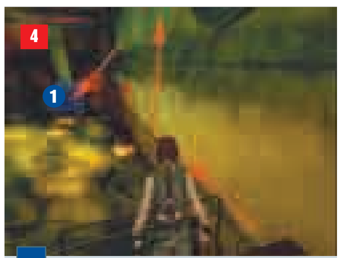
Louvre-Lüftungsschacht

Entledigt Euch der Ratte und folgt dem feuchten Tunnel bis zu einem Durchgang auf der linken Seite. Hier klettert Ihr hoch. Oben könnt Ihr das Rad noch nicht drehen, also folgt Ihr dem Weg, der Euch zu einem Munitions-Clip und schließlich in einen großen, runden Verteilerraum führt, in den ein gewaltiger Wasserstrahl hinabstürzt. Geht an der Wand entlang, bis Ihr ein Fallrohr seht, an dem Ihr Euch emporzieht. Oben folgt Ihr der Brüstung und drückt den Schalter, der die Lüftung weiter unten abschaltet. Zurück im Verteilerraum betretet Ihr den Tunnel auf der gegenüberliegenden Seite und findet dort rechts den eben deaktivierten Ventilator. Dreht ihn weiter, bis Ihr drunter durchkriechen könnt. Weiter hinten erprobt Ihr Eure neuen Kräfte an einem Ventilrad, dann geht Ihr wieder zum Verteilerraum, wo Ihr zum Anfangstunnel mit dem vorhin ignorierten Rad zurückkehrt, das sich jetzt ebenfalls drehen lässt. Vom Verteilerraum aus klettert Ihr ein zweites Mal das Fallrohr nach oben und durchquert vorsichtig den Raum auf einer Metallstrebe. Hier dreht Ihr das dritte Ventil und wendet Euch dann der zerstörten Leiter zu. Springt und zieht Euch daran empor. Oben bemerkt Lara ein hangeltaugliches Rohr, über das Ihr zum vierten Ventil gelangt – und wieder wird gedreht.

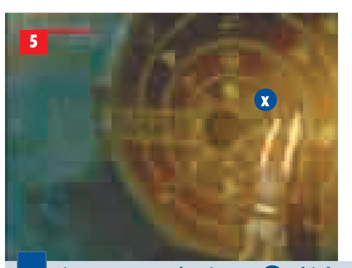


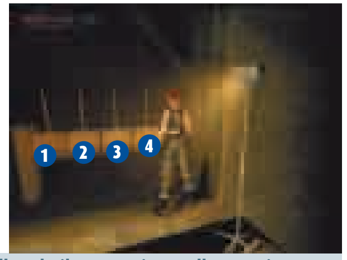


PS2 Springt über die Mausoleen in das eingezäunte Areal. Hier tretet Ihr die Tür der Gruft 1 ein. Gestärkt könnt Ihr den Steinengel 2 umstoßen. Im Grab gehts weiter.

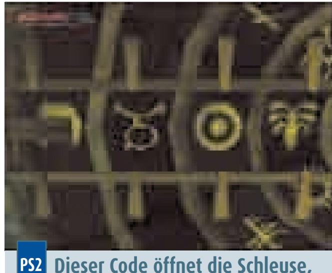


PS2 Nach der Explosion bringen Euch Tunnel zurück zur gesprengten Tür. 1





PS2 Ein Zug am Mechanismus X schiebt alle Scheiben um eine Stellung weiter. Sobald Ihr ein richtiges Symbol eingegeben habt, fixiert Ihr es mit den Hebeln rechts.


PS2 Dieser Code öffnet die Schleuse, die Ihr von der Steinbrücke erreicht.

Wenn Ihr kein Rohr vergessen habt, könnt Ihr jetzt im Verteilerraum tauchen gehen und gelangt so in einen neuen Abschnitt. Aus dem Wasser führt ein Laufsteg, dem Ihr bis zu einem Drahtseil folgt. Strampelt daran weiter und lasst Euch bei der Hälfte des Weges auf die Strebe fallen, die zum nächsten Ventil führt. Nachdem Ihr Euch darum gekümmert habt, turnt Ihr bis zum Ende des Drahtseils. Ihr könnt jetzt einen Umgang erreichen, dem Ihr bis zu einer Lücke folgt, über die Ihr drüberspringt, um noch ein Ventil zu bearbeiten. Zurück auf der anderen Seite der Lücke kriecht Ihr unter einem Zaun durch und schliddert wieder in den großen Verteilerraum. Hier geht's ein letztes Mal das Fallrohr empor und in das Rohr, das Ihr durch Eure letzte Ventil-Aktion zugänglich gemacht habt. Eine Türe weiter kann Lara plötzlich Öl riechen – es ist also Zeit für Pyroeffekte! Arbeitet Euch an der Wand der Kammer entlang, bis Lara an einer Stelle selbstständig innehält und eine Sprengladung anbringt. 4

Louvre-Galerien

Schleicht vorsichtig die Treppen nach oben, ohne in den roten Lichtkegel der Kameras zu treten. Übellaunige Museumswächter wollen der Experimental-Archäologin mit schmerzhaften Stromschockern den Kunstkonsum vermiesen. Die Türe im Treppenhaus lasst Ihr erstmal links liegen und dringt in den Ausstellungstrakt vor. Dieser Bereich ist mit Lasern gesichert. Sobald Lara einen Strahl berührt, werden die Ausgänge versperrt und ein Wachmann kommt herein. Der Hebel rechts vom Eingang stellt die Normalsituation wieder her. Steigt auf das erste Exponat und springt von da aus zu dem Relief an der linken Wand, an dem Ihr Euch hochzieht. Oben nehmt Ihr das Medikit und springt mit Anlauf auf die nächste Vitrine. So hangelt Ihr Euch an den Lasern vorbei und zieht Lara am Ende hoch. Wartet, bis die roten Strahlen ausgehen und springt drüber. Im nächsten Raum geht Ihr erst einmal nach rechts und erschießt aus sicherer Entfernung den Wachmann. Dann haltet Ihr die **L1**-Taste gedrückt und dirigiert Laras schlanken Körper zwischen den vertikalen Lasern hindurch. An der linken hinteren Ecke des Saales könnt Ihr ein Medikit aufsammeln, dann geht Ihr durch die Türe, die der erschossene Wärter bewachte. Hier könnt Ihr Munition sparen und den nächsten Wachmann meucheln. Dann verschiebt Ihr die leere würfelförmige Vitrine hinten links – Lara gewinnt wieder einmal Kraft hinzu. Jetzt könnt Ihr die leere Vitrine in der Mitte des Raumes bis zu den kleinen Sitzen verschieben. An der Wand hinter dem würfelförmigen Schaukasten, den Ihr zuvor bewegt habt, drückt Ihr einen Schalter, der den Kranz aus Lasern rund um die Mona Lisa für kurze Zeit abschaltet. Rennt in dieser Zeitspanne so schnell Ihr könnt zur großen Vitrine, klettert drauf und springt zum Lüftungsschacht über dem berühmten Gemälde. Sobald Ihr einige Meter in den Schacht gekrochen seid, könnt Ihr wieder aufrecht stehen. Folgt dem Gang bis zur nächsten Kriechöffnung und tretet am Ende das Verschlussgitter raus. Tötet die Wache und klettert links auf den weißen Kasten und weiter nach oben, bis Ihr den Sims an der Hauswand erreicht. Folgt dem Fensterbrett, an einigen Stellen müsst Ihr Euch dranhängen und weiterhangeln. Am Ende könnt Ihr Euch an ein Drahtseil klammern und zur anderen Seite turnen. Lara gibt einen weiteren Zuwachs an Stärke bekannt und arbeitet sich am Sims bis zur Dachrinne vor. Klettert nach oben, schleicht die Mauer entlang und schlüpft durch ein Fenster zurück ins Museum, wo Ihr einem Wachmann den Schlüssel abnehmt. Wieder auf dem Boden, könnt Ihr jetzt alle Türen an den Stirnseiten der beiden Glasdächer öffnen und die Kammern dahinter durchsuchen. Geht jetzt durch die Tür in der Nähe des Fallrohrs, klettert nach oben und arbeitet Euch nach rechts bis zu einem eingezäunten Gebiet vor. Hier tretet Ihr durch die Tür und sucht weiter oben nach einem Kriechgang, der zu einer Leiter führt. Folgt der Leiter weiter nach unten. Ihr steht jetzt in einem Flur, wo Ihr als erstes die Wache beseitigt. Dann betretet Ihr den zweiten Raum auf der rechten Seite und sucht die Kamera, die auf den Schreibtisch im Chefbüro von Madame Carvier blickt. Zoomt herum, bis Ihr den Zettel mit der Zahl 14639 sehen könnt, und verlasst den Raum. Geht bis zum Ende des Ganges, gebt dort die Codenummer ein. Im Büro nehmt Ihr alle Gegenstände mit – vor allem die Codekarte dürfte Euch interessieren. Öffnet damit die Tür auf der anderen Seite des Flurs und folgt dem Weg zurück bis zu der Tür im Treppenhaus, die Lara jetzt öffnen kann. Erledigt die Wache und durchquert die folgenden Hallen und Treppenhäuser, bis Ihr vor einer großen Doppeltür mit Baustrahlern steht.

Die Ausgrabungsstätte

Über die Leiter links kommt Ihr auf ein Gerüst, das Ihr bis ganz nach unten klettert. Dort wendet sich Frau Croft der Kletterwand rechts neben dem riesigen Grabloch zu. Kraxelt die Wand bis ganz nach oben und von hier auf den Felsvorsprung links. Hangelt Euch unter der Steinbrücke auf die andere Seite der Grube und springt vom dortigen Felssims auf die Holzplattform links oben. Jetzt könnt Ihr die Oberseite der Steinbrücke erreichen und von dort auf das Holzgerüst links unten springen. Folgt beim Scheibenrätsel den Anweisungen auf unseren Fotos. 5

Scheibenrätsel

Hebel	Symbol
1	umgedrehter Mond
2	umgedrehtes Männchen
3	konzentrische Kreise
4	Skorpion

Grabstätte der Urahnen

Rutscht den Gang nach unten, bis Ihr vor einer gewaltigen Öffnung steht. Hängt Euch an die Klippe und klettert die Mauer nach unten bis zum nächsten Mauervorsprung. Springt nach rechts auf den nächsten Vorsprung und weiter zur Höhlung in der Wand. Unten erreicht Ihr die zerbrochene Steinbrücke. Nehmt Anlauf und springt zur anderen Seite, sammelt die Items ein und hüpft auf den einzigen Sockel ohne Wasserspeier. Mit Blick zur Wand dreht Ihr Euch nach links und hängt Euch an den Sockel des nächsten Gargoyle. Von hier aus könnt Ihr an einer porösen Wand nach unten zu einer Einbuchtung und weiter seitwärts klettern, bis Ihr einen Hebel erreicht. Ein Zug daran lässt kleine Vorsprünge aus der Mauer schießen, denen Ihr bis nach unten folgt. Kriecht in den kleinen Gang an der Seite des Riesengewölbes und zieht am dortigen Hebel – dies verändert die Konfiguration der Felsnasen. Springt wieder nach oben und legt in der jetzt erreichbaren Nische den Hebel um. Er öffnet das Gitter in der Mitte des Fußbodens. Dorthin kehrt Ihr jetzt zurück und lasst Euch in ein Tunnelsystem fallen. Lara wird hier stärker, sobald Ihr die Eisentüre aufgebrochen habt. Sammelt dann alle Goodies ein und folgt dem Tunnel bis zum Gang mit Mosaikfußboden. Zieht den Hebel auf der rechten Seite und rennt los. Springt schnellstens über die Spieße und spurtet durch die Tür.

1. Halle des Neptun

Der vordere Raum wird von einem


PS2 Tretet auf die Symbole, um in vier Levels zu gelangen. Das richtige Tor erkennt Ihr am identischen Zeichen in einem der drei offenen Gänge.

4 Jahreszeiten

Hebel	Symbol
1	Halle Neptuns
2	Zorn der Bestie
3	Zuflucht des Feuers
4	Odem des Hades

brennenden Skelett bewacht. Weicht ihm aus und taucht im hinteren Teil den klingenbewehrten Tunnel entlang, um einen Hebel zu betätigen. Zurück im Raum mit dem Klappermann: Springt in der Mitte des Raumes nach unten. Hinter einigen Korallen könnt Ihr am Fuße des Beckens in eine kleine Höhle schwimmen – hier wartet der nächste Hebel. Nachdem Lara Luft geholt hat, geht's durch eine der drei jetzt zugänglichen Öffnungen weiter nach unten. Beachtet die Spieße und schwimmt an der Abzweigung zuerst nach rechts, um zu atmen. Dann nehmt Ihr die linke Abzweigung: Unten am Sockel zieht Lara einen Hebel und sackt sodann das blaue Juwel ein. Schwimmt zurück nach oben durch das jetzt offene runde Gitter. Unterhalb der Neptunbüste könnt Ihr durch einen Durchgang wieder zurück zum Eingang schwimmen.

2. Zorn der Bestie
Vom Zugang geht es links auf einem schmalen Felsvorsprung weiter. 6 Hier sackt Ihr den zweiten Edelstein ein. Der Weg wird jetzt von drei flammenden Skeletten versperrt, denen Ihr asuweichen könnt. Zieht die zwei Hebel (sie werden von den Gerippen bewacht) und kehrt in die Halle der Jahreszeiten zurück.

3. Zuflucht des Feuers
Haltet genug Abstand zu den Flammen und springt über die teils explosiven Plattformen zum Edelstein. Der Rückweg führt über kleine Plattformen, die nach und nach im Flammen-Inferno erscheinen.

4. Odem des Hades
Haltet die **L1**-Taste gedrückt und macht kleine kontrollierte Sprünge über die Säulen bis zur anderen Seite. Wartet die windstillen Phasen ab. Mit dem Edelstein geht's alsbald zurück in die Haupthalle.

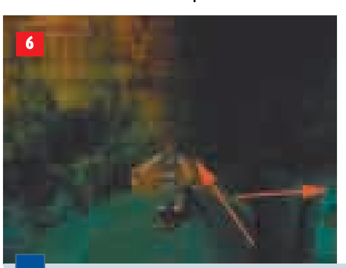
Halle der Jahreszeiten
Setzt die vier Edelsteine in dem Gang mit dem Gemälde-Quartett ein und plumpst durch eine der Falltüren. Unten sucht Ihr das Tor, das sich eben geöffnet hat. Im nächsten Raum wendet Ihr Euch nach links und dreht das Ventil mit dem Gemälde darüber. Vom Boden der Kammer kraxelt Ihr über eine Leiter zum Kletterseil und von dort eine weitere Leiter nach oben – dreht das Ventil. Von hier aus springt Ihr zum Generator und turnt per Seil auf die andere Seite, wo eine Leiter zum nächsten Ventil führt. Das vierte und letzte Ventil findet Ihr im Kern des Generators. Jetzt geht's zurück zur Halle der Jahreszeiten, wo Ihr die brandneuen Plattformen nach oben springt. Folgt der Ballustrade zu einer Wendeltreppe, ignoriert die angreifenden Skelette und arbeitet Euch eine Kletterwand hinauf. Ganz oben zieht Ihr rechts an einem Hebel. Geht durch die so geöffnete Tür und macht einige Fitnessübungen an der Mauer, um Lara zu stärken. Jetzt könnt Ihr mit einigen Erholungspausen über die Kletterwand immer weiter nach oben kraxeln. Ignoriert dabei den kleinen Raum und geht stattdessen durch die Türe, die Euch über einige Stufen zum roten Geist bzw. dem ersten richtigen Bosskampf führt.

Roter Geist
Ignoriert das Gespenst und jagt hinter dem blauen Licht her, bis es an der Statue in der Nähe der Tür landet. Jetzt hat Lara genügend Platz, um den roten Geist zu bekämpfen, der nach einigen Shotgun-Treffern kurz ausgeknockt wird. Bei der blau leuchtenden Statue schnappt Ihr Euch sofort das 'Obscura-Bild' und sprintet damit nach draußen. Danach könnt Ihr über den Wasserweg durch das vollgelaufene Grab und die Ausgrabungsstätte nach oben in den Louvre zurückkehren.

Belagerte Galerien
Im Louvre ist die Hölle los. Sprintet durch den mit Giftgas gefüllten Level bis zum Flur mit den Büroräumen. Alle Gegner solltet Ihr mit dem Stromschocker oder schwerem Kaliber möglichst flott aus dem Weg räumen. Im Flur nehmt Ihr die erste Türe auf der rechten Seite und schnappt Euch ein Atemgerät aus der weißen Vitrine im gläsernen Raum. Kehrt zurück in den Flur und tretet durch die Tür an der linken Stirnseite. Kämpft Euch durch das Treppenhaus und haltet Lara in den Ausstellungsräumen links, bis Ihr in der Eingangshalle des Louvre steht. Hier bringt Ihr Euch schließlich durch die offene Türe auf der rechten Seite in Sicherheit.

Von Croys Apartment
Sobald Ihr Werners Spazierstock aufhebt, stürmt ein Killer in die Wohnung, den Ihr mit einigen gezielten Schüssen vertreibt. Tretet die Türe hinter den Treppen ein, um stärker zu werden. Jetzt sucht Lara den oberen Stock ab, bevor Ihr das Appartment durch die mit Lasern gesicherte Türe verlasst. Durchquert die folgende Halle und sammelt die Items im Raum auf der anderen Seite ein. Von dort wendet Ihr Euch nach rechts und werdet im nächsten Raum wieder mit dem nervigen Killer konfrontiert. Feuert aus allen Rohren durch die Wand bis er Fersengeld gibt – folgt dem Mann durch das zerschossene Gemäuer. Unter den nächsten Lasern kriecht Ihr durch. Rechts stiefelt Ihr die Treppe runter und lasst Euch durch ein Loch zwischen den Stufen gen Boden fallen. Sammelt das Medikit auf, klettert die Stiegen wieder nach oben und stellt Euch im Gang mit den Laserfallen ein letztes Mal dem ausdauernden Killer.

Tatort des Monsters
In Prag spricht Lara zuerst mit dem Journalisten, der auf der gegenüberliegenden Seite des großen Platzes rumsteht. Nach dem Gespräch betretet Ihr die Gasse hinter dem Reporter und erledigt den herumlungernden Grobian – nun besitzt Frau Croft einen Hammer. Wenn Ihr auf den Platz zurückkehrt, lauft Ihr direkt weiter zur anderen Seite und sucht in der Straße nach einer Falltüre – der Hammer leistet alsdann wertvolle Dienste. Folgt dem Tunnelverlauf und tretet durch die zerstörte Wand in einen Raum samt Leiter. Oben passiert Ihr die Tür und seht zu, wie Lara sich den schmierigen Bouchard vorknöpft. Nach dem Verhör verlässt Lara den Raum durch die andere Türe und steigt in der gewaltigen Halle die Wendeltreppe nach oben. Von dort geht es weiter zum anderen Ende des Raumes, wo Fräulein Croft körperliche Ertüchtigung mit einem



PS2 Springt von der umstürzenden Säule nach vorne und von da aus nach rechts. Folgt den Pfeilen über den einstürzenden Weg bis nach oben zum Edelstein.

Wandschrank betreibt. Über diesen erklimmt Ihr das Baugerüst und springt oben von Plattform zu Plattform, bis Ihr ein Ketten-Paar erreicht. Die hintere bringt eine Perpentikel-Uhr in Gang. Kehrt jetzt zurück zum Boden-Niveau und untersucht die Uhr hinter dem Schreibtisch. Stellt die Zeiger auf 15 Uhr und folgt den nun erschienenen Treppen in ein Kellerbüro. Der herumliegende Zettel verrät Euch die Codenummer 31597 für das Zahlenschloss beim Gemälde. Mit der letzten Obscura-Zeichnung geht Lara wieder in den Raum, wo sie Bouchard verhört hat, und hernach weiter in Richtung Kanal. Nehmt die Schlüssel von Bouchards Leiche mit und benutzt sie an der roten Türe, die Ihr links am Fuß einer Treppe sehen könnt. Nach einem Intermezzo mit dem Journalisten betretet Ihr die Strahov-Anlage.

Strahov-Festung

7 Im Schleich-Modus durchquert Lara den nächsten Raum und steigt auf der anderen Seite eine Leiter empor. Durch eine der beiden Türen geht es an einem Kartenlesegerät vorbei weiter zu zwei Wachleuten. Erledigt sie und steigt rechts die Leiter zu einer Türe hinauf, erledigt die nächste Wache und bewegt im folgenden Raum per Schaltpult den Magneten. Dann steigt Ihr die Leiter wieder nach unten, auf der anderen Seite des Raumes eine weitere nach oben – an der Kontrollkabine zerstört Lara per Magneten die beiden Selbstschussanlagen. Hinter den nun kaputten Kanonen betretet Ihr durch eine grüne Tür den runden Lagerschuppen. Nähert Euch dem Gitter, in dessen Nähe diverse Kisten stehen. Schiebt die einzelne Box links bis zum Kistenturm. Den Kasten zur Rechten des Tores bugsiert Ihr ebenfalls direkt zum Stapel. Jetzt klettert Ihr am Turm empor und balanciert langsam zu den Kisten, die den Zaun berühren. Lara lässt sich auf eine Box weiter unten rutschen und zieht die Kiste direkt vor ihr ein Stückchen zurück. Jetzt klettert Ihr drüber und schiebt den Karton so weit wie möglich nach vorne. Erklimmt die eben gewuchtete Kiste und zieht dann die Kiste oben an der Spitze etwas zurück. Ihr könnt Euch in den entstandenen Zwischenraum stellen und die oberste Kiste bis zum Zaun bewegen. Laras Kräfte reichen jetzt aus, um den zweistufigen Kistenberg zu schieben bzw. so das Dampfventil abzustellen. Vom zuvor gebastelten Kistenturm am Zaun hangelt Ihr Euch jetzt (mit angezogenen Beinen) über die Absperrung und tötet auf der anderen Seite alle Hunde. Klettert die Leiter hinauf und zieht am Kontrollpult den Hebel für die Sägen. Über einen Träger erreicht Ihr das zerteilte Rohr. Durchquert diese Kriechstelle und tötet die Wache, um ihren Ausweis zu ergattern. Auf dem Weg zur nächsten Tür zerschießt Ihr den Gastank – so trickst Lara die Laserfallen aus. Auf der anderen Seite der Halle tötet Ihr alle Wachen im Computerraum und legt den Schalter um. Zurück bei den Lasern schnappt Ihr Euch die Pistole aus dem Regal und macht beim ersten roten Strahl einen Rückwärtssalto auf die gestapelten Kabeltrommeln. Am Boden müsst Ihr Euch vor Tretminen in Acht nehmen. Die nächsten Laser passiert Ihr mit einem Seitwärts-Salto von der Spitze der Holzstruktur aus. Eine weitere Bombe und einen Seitwärts-Salto später könnt Ihr endlich durch die grüne Tür in den nächsten Abschnitt vordringen.

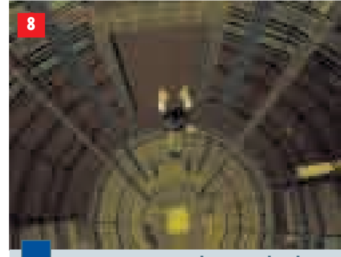
PS2 Von der Engstelle springt Ihr auf die beiden gestapelten Container. Von dort führt eine Röhre der Klimaanlage zum nächsten Raum.

Das Genforschungslabor

Ein Schalter bei der Brunnenstatue öffnet einen Durchgang rechts vom Eingangsbereich. Dahinter betätigt Ihr einen weiteren Knopf und durchquert nun die Türe auf der anderen Seite des Brunnensaales. Hier drückt Ihr den gelben Knopf und kämpft Euch im nächsten Raum (vorbei an den Mutanten) die Treppen empor. Über eine Röhre gelangt Ihr zu zwei Ventilen, die den Boden von einem der Monsterbehälter öffnen – durch diesen Ausgang geht's nach unten ins Wasser. Bringt Lara auf gleiche Höhe mit der Leiter hinter der Rutschfläche: Schliddert los, springt ab und hängt Euch daran. Folgt dem Weg nach oben bis zum nächsten Gegner. Hier solltet Ihr vor dem unzerstörbaren Fischmonster im Wasser Abstand halten. Springt auf den Laufsteg weiter oben zu einer Treppenflucht, der Ihr nach unten zu einem Rohr folgt, das Ihr erklimmen müsst. Zurück auf dem Steg klettert Ihr hinter einer Lücke über die Wand zu einem Rohr, das Ihr links entlang hangelt, bis Ihr Euch hochziehen könnt. Weiter geht's mit Anlauf zu einer Plattform samt Geländer. Hier klettert Ihr die Leiter nach unten und drückt die beiden Schalter, die Ihr nacheinander passiert. Um die Ranke loszuwerden, die den nächsten Teil des Weges blockiert, solltet Ihr die gegenüberliegenden Stufen hochsteigen. Betätigt das erste Ventil von links, danach das zweite und vierte. Ein finaler Hebelzug erledigt das Unkraut. Im nächsten Abschnitt tötet Ihr eine Wache, um deren Karte zu bekommen und arbeitet Euch von der Leiter in der Mitte des Raumes über Plattformen in Richtung Dach vor. Oben wartet ein weiterer Gegner und eine Lücke: Lara kann erst darüber springen, wenn sie in der Nähe des Baumes einem Laufsteg folgt und beim Medikit über eine andere Spalte hüpft. Trotz gewachsener Beinkraft müsst Ihr erst durchs Gemüse wuseln, um Schwung zu holen. Springt vom äußersten Rand ab und haltet Euch an der anderen Seite fest. Hier könnt Ihr nach einer Zwischensequenz einen weiteren Ausweis einheimsen. Kehrt jetzt in die Halle mit der Leiter in der Mitte zurück und springt hinter einer Ecke über den Abgrund. Auf der anderen Seite wartet der letzte Ausweisträger auf Euch. Endlich geht es wieder ganz nach unten, wo Ihr hinter einer Tür gegenüber der Leiter die Ausweise benutzt. Durch das offene Tor folgt Ihr dem Steg, drückt den gelben Knopf und lauft zum Ausgang.

Das Sanatorium

8 Arbeitet Euch den eisernen Schacht nach unten. Folgt dem Weg bis zu einer verschlossenen Tür. Kurtis bekommt eine Wahnvorstellung, in der Ihr den Code 06289 erfahrt. Einige Zellen mit Durchgeknallten später erreicht Ihr eine Kantine. Beseitigt die Verrückten, durchsucht den Raum und prägt Euch die Zahl 38471 auf dem Zettel neben einer Türe ein. Im Raum mit der toten Kreatur nehmt Ihr die ID-Karte des Pflegers und öffnet damit die Tür, die von der Kantine in Richtung Küche führt. Draußen gelangt Ihr über eine Treppe zu einem Kontrollpult, wo Ihr den Code von vorhin eingebt. Lasst Euch durch eine Öffnung in die Küche fallen. Die Türe, an der der Zettel hing, ist jetzt offen. Durchquert das Labor und sucht nach einem Gitter, das Ihr eintreten könnt. Folgt dem Monster, indem Ihr weitere Gitter plattmacht und in die Kriechöffnungen hineinspringt. Die Leiter sprengt Ihr weg, indem Ihr einen Distanzschuss auf den nebenliegenden Tank ausführt. Springt zum Laufsteg und deaktiviert per Schalter den Ventilator. Kriecht darunter durch, bleibt dem Biest auf der Spur und geht rechts die Stufen hinunter.



PS2 Von Tür zu Tür und unten durch die Klappe geht's in die Klappse.

Hochsicherheitstrakt
Per Vision erfahrt Ihr die Codenummer 17068, gebt sie in der Kabine ein. Von der geöffneten Tür geht Ihr in den nächsten Raum links und nehmt den Ausweis von der Leiche. Tötet den Irren und folgt dem Weg bis zur nächsten verschlossenen Türe, die Ihr per Codekarte aufschließt. Erledigt die Gegner im nächsten Abschnitt und betretet den folgenden durch die großen Doppeltüren. Wendet Euch nach rechts und marschiert durch die erste Tür auf der linken Seite. Die Kreatur ignoriert Euch zunächst. Folgt den Fluren nach links und achtet auf Gegner, die Euch in den Rücken fallen. Hinter der Tür, die Ihr per Codekarte öffnet, wartet das Monster zur Konfrontation. Lasst Euch nicht täuschen, wenn das Vieh zusammenbricht. Es springt immer wieder auf und schießt kreuz und quer durch die Röhren und andere Öffnungen in den Raum, bis es endgültig abtritt.

Abteilung für Meeresbiologie
Drückt den gelben Knopf und bleibt in der Halle mit den beiden Automatik-MGs auf der linken Seite. Lasst Euch über den Rand hinunter. In die enge Öffnung kommt Ihr nur, wenn Ihr beim Kriechen die **L2**-Taste gedrückt haltet. Robbt Euch durch die Öffnung und dreht das Ventil. Zurück im nun mit Nebel gefüllten Raum, könnt Ihr Euch an den Gewehren vorbeischleichen. Klettert über die Rohre an der Rückwand nach oben und weiter nach rechts bis zu einem Durchgang. Dringt weiter vor und betätigt den gelben Knopf, um auf dem Monitor die Lage zu peilen. Im nächsten Raum schießt Lara auf einen Tank, um die MGs durch eine Explosion zu zerstören. Betätigt dahinter den Schalter und geht durch die Türe und die Leiter hinauf. Springt in das Wasserbassin hinter dem Gitter und taucht durch das zerbrochene Fenster zum Stromschalter, betätigt ihn und verlasst das kühle Nass im nächsten Raum, wo Ihr einen Knopf drückt. Zurück im Hauptraum hat sich eine neue Tür geöffnet, die Lara zu einem Aufzug führt, mit dem sie nach unten fährt. Hier findet Ihr einen Schalter, der die Stromversorgung wiederherstellt. Im Hauptraum steigt Ihr die Stufen auf der rechten Seite nach oben und manipuliert den Behälter am Kran, bis er unter dem tropfenden Rohr steht. Zieht am Hebel, um den Eimer mit Fleisch zu füllen und schiebt ihn zur Schiene, was Euch stärker macht. Kehrt zurück in den Raum mit dem eingezäunten Wasserbassin und steigt die Stufen nach oben, wo Ihr zwei Schalter bedient, um einen Blick auf den Levelverlauf zu werfen. Zurück durch die Tür und die Treppen nach unten findet Ihr einige Rohre, die Ihr erklettert. Hangelt Euch an der Spitze nach oben links weiter und sucht nach dem Knopf, der den Lastenaufzug aktiviert. Damit kommt Ihr auf die andere Seite des Raumes, wo Ihr den Schalter findet, der den Fleischeimer in das Fischbecken hinablässt. Springt in das Becken und taucht auf den Grund zum Schalter Nummer Eins. Dann taucht Ihr in den Tunnel, der mit Zwei markiert ist, und betätigt nach der Zwischensequenz den Schalter.

Gewölbe der Trophäen
Nach den Stacheln schwimmt Ihr gegen die Strömung weiter und sucht an der Mauer an der linken Seite nach einem Zwischenraum. Rechts könnt Ihr Luft holen, auf der anderen Seite gelangtt Ihr durch die Wand in den mit Wasser gefüllten Hauptraum. Sucht das Gemälde und drückt darüber die Wand heraus, um eine Lufttankstelle zu schaffen. Jetzt zieht Ihr an den Ketten der beiden Statuen von Vasiley und Limoux. Schaut ins Notizbuch, wenn Ihr Probleme mit der Identifikation habt. Durch die eingestürzte Decke folgt Ihr dem Pfad auf dem Trockenen, lauft unter der beweglichen Decke durch und landet in einer Kammer mit violettem Nebel. Zieht den Hebel rechts. Achtung: Nur einige der Plattformen sind echt! Springt auf die erste von links, dann auf die rechte der beiden übrigen. Die letzte Plattform direkt vor Euch solltet Ihr nur kurz betreten und gleich weiterspringen. Über einige weitere Plattformen gelangt Ihr in eine große Halle. Der Hebel bei der Feuerstelle macht Lara stärker. Untersucht noch den Schreibtisch und zieht am anderen Ende der Halle an der Kette. Ein Gobelin enthüllt eine Kletterwand. Arbeitet Euch nach oben vor, hangelt Euch mit Ruhepausen unter dem Bogen weiter und lasst Euch schließlich auf die hängende Plattform mit dem Käfig fallen. Zurück am Boden nehmt Ihr vom soeben geöffneten Geheimraum hinter dem Regal das Gemälde an Euch. Im erloschenen Feuerplatz kriecht Ihr durch die Öffnung und folgt dem Tunnel und dem Wasserlauf nach rechts bis zum Ende.

Rückkehr von Boaz

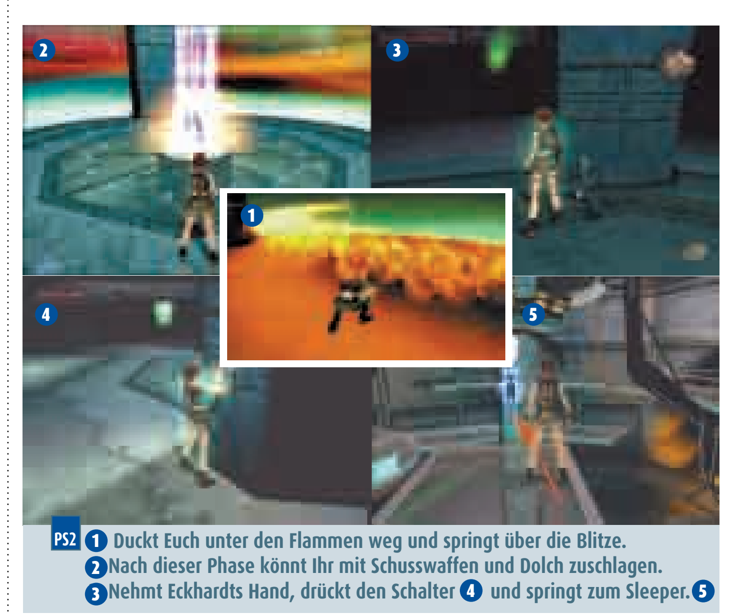


PS2 Nehmt mit ■ abwechselnd Maul 2 und Rückendrüsen 1 ins Visier.

Boaz zweite Form (erste siehe Bild) erledigt Ihr mit kontinuierlichem Distanzbeschuss.

Das verlorene Reich
Lara nimmt die erste Abzweigung rechts und rutscht den Gang nach unten. Am Ende springt Ihr auf die Plattform und weiter bis zum Hebel auf der anderen Seite. Ein Zug macht Lara kräftiger. Über die Brücke geht's zurück in den Hauptraum, wo ein Hebel an der Rückwand für kurze Zeit eine Tür öffnet. Sprintet und springt gleichzeitig über die Plattformen bis zu der feurigen Grube. Hier hopst Ihr auf die erste Plattform, dann links zur Leiter. Klettert diese und die nächste Leiter empor und setzt dann mit Anlauf über die kaputte Brücke. Dahinter rutscht Ihr über die Schräge, springt am Ende ab und klammert Euch an die Plattform in der Nähe des Gitters. Zieht am Hebel und lasst Euch eine Plattform tiefer fallen.

Eckhardts Labor
Die erste Rutschpartie solltet Ihr abbrechen, bevor Ihr in die Klingen rauscht, und vorher nach links auf den Sims springen. Über die Grube geht es in das Labor. Steigt die Stufen bei der Holzmaschine hinauf und nehmt an dessen Rückseite die Tinkturflasche mit. Auf dem Boden zieht Ihr in der Nähe der Gitterstruktur am Hebel und geht rechts die Leiter hinauf. Oben könnt Ihr auf einen Käfig springen. Öffnet diesen und holt Euch innen die zweite Phiole. Vorsicht: Verlasst den Käfig auf dem schnellsten Weg und stellt Euch oben drauf. In der blubbernden Grube findet Ihr das letzte Fläschchen in einem Kriechgang, gegenüber davon könnt Ihr die Wand hochklettern und mit einem Rückwärtssalto zum nun mit Skeletten bevölkerten Laborboden zurückkehren. Schickt die Klapperfritzen schwimmen! Die erste Flasche platziert Ihr in der Holzmaschine, die zweite wird ein Stockwerk höher oberhalb der Leiter bei der Maschine eingesetzt. Die letzte Phiole kommt in den kleinen Raum an der Rückwand in der Nähe des Wasserbeckens. Das Nass kühlt ab und Lara kann sich den letzten Kristalldolch holen. Rechts vom Becken geht es endlich durch die offene Tür zum Showdown.



PS2 1 Duckt Euch unter den Flammen weg und springt über die Blitze.
2 Nach dieser Phase könnt Ihr mit Schusswaffen und Dolch zuschlagen.
3 Nehmt Eckhardts Hand, drückt den Schalter 4 und springt zum Sleeper. 5

MANISCHER MOMENT!



Große Show mit zahlreichen Gags: Robbie Williams bewies seine Live-Qualitäten.

Obwohl die Redaktionsräume zumeist von Hardrock-Klängen (Thomas) oder einschläfernden Beats (Ulrich) beschallt werden, besitzen MAN!AC-Schreiberlinge durchaus auch weiche Seiten: So begaben sich Olli und Thorsten ins Münchner Olympiastadion, um einem Konzert des Britpop-Königs Robbie Williams beizuwohnen. Gegen eine versprochene Höchstwertung für "Halo 2" ließ Microsoft unsere Normalo-Kollegen gar im elitären VIP-Bereich dinieren. Kein Wunder, dass die im Vorprogramm auftretende Rock-Nervensäge Kelly Osbourne ihren Auftritt ohne MAN!AC-Beobachtung absolvieren musste. Die Show des Herrn Williams wollte man dennoch nicht versäumen: Während Olli angesichts seines Alters im Sitzplatzbereich unterkam, quälte sich Thorsten rücksichtslos durchs Fan-Gemenge – dem (eigentlich unbedeutenden) VIP-Ausweis sei dank.

Es war einmal...

MAN!AC VOR 5 JAHREN

Fünf Jahre hat's gedauert, um einen Buchstaben zu ändern: Zumindest im Falle der N64-Raserei "F-Zero X", die mit satten 87% unsere Import-Abteilung dominierte – hoffentlich kann der aktuelle "GX"-Teil mithalten. Die Preview-Sektion stand dagegen ganz im Zeichen von langersehnten Fortsetzungen: "Final Fantasy 8" überraschte mit westlichem Grafikstil, "Crash Bandicoot Warped" manifestierte den Ruhm der späteren "Jak&Daxter"-Macher Naughty Dog und David Dienstbier (damals noch bei Acclaim) präsentierte seine Ego-Schießerei "Turok 2". Technik-Interessierte schmökerten hingegen in einem detaillierten Feature über Segas Wunderwaffe Dreamcast – schade, dass die tolle Kiste so schnell von uns ging.

ANZEIGEN-GALERIE

WERBEBOTSCHAFTEN, DIE UNS AUFFIELEN



Schnauzbärte sind in Mode – zumindest wenn sie aus Milch sind: Die amerikanische Landwirtschaft bewirbt ihren Kuh-Drink mit zahlreichen Prominenten, denen der Spruch "got milk?!" in den Mund bzw. an die Lippe gelegt wird. Sexy Angelina Jolie und dem grimmigen Hulk scheint's zu schmecken.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), viSdP
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Thorsten Küchler (tk), Thomas Stuchlik (ts)
Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Ralph Karels (rk) Max Wildgruber (mw)
Japan-Korrespondenz: Daniela Simon (ds)
Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: Fax 08233/7401-17, info@maniac.de
Internet: www.maniac.de
Tipps & Tricks: 0190/88241228 (1,86 €/Min)
Abo-Service: 089/85709227
E-Mail: maniac@consodata.de

Nachbestell- & Abo-Service
Für Nachbestellungen und Abo bitte die Coupons auf Seite 93 verwenden.

Layout: Andrea Danzer, Wolfgang Müller
Titelmotiv: "Prince of Persia" © Ubi Soft
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
Telefon (0 40) 52 37 196

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/319061-0, Fax -113
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.



INSERENTEN

NEXT TIME 10/2003

erscheint Freitag, den 29. August

Auf Wiedersehen Sommerloch, im August sind nicht nur die Temperaturen heiß: Auf der **Games Convention** in Leipzig stellen zum zweiten Mal sämtliche Hersteller ihre Spiele von morgen vor – wir sind natürlich dabei. Außerdem gehen langersehnte Hit-Kandidaten endlich an den Test-Start: Sowohl die Revolutions-Action **Freedom Fighters** als auch **Colin McRae Rally 04** und **Dark Chronicle** stehen auf dem PAL-Prüfstand. Aus Übersee erwarten wir die Import-Fassungen von **F-Zero GX**, **Dino Crisis 3** und die RPG-Bomben **Star Wars: Knights of the Old Republic** sowie **Final Fantasy: Crystal Chronicles** (Bild). Ein Besuch bei Rockstar wird zudem erste Infos über **Manhunt** ans Licht bringen. Apropos ans Licht: In der nächsten Ausgabe erwartet Euch die exklusive **Game-Tracks Audio-CD** mit den besten Videospiel-Musiken – mehr geht wirklich nicht!



CAPCOM
clocktower3.de

PlayStation 2

